Mngool.com

للأذكياء فقط !

الشطرنج

"الاستراتيجية والتكتيك"

الدكتور نزار دندش

المجموعة

الطبعة الأولى

1996



تقديـم

ما صدر من كتب شطرنجية باللغة العربية لغاية اليوم كتب بالطريقة الوصفية التي كان قد وضعها الفرنسي فيليدور، أما بالطريقة الجبرية التي وضعها السوري فيليب سناما والتي يعتمدها الاتحاد الدولي في الشطرنج فلم يصدر لغاية اليوم كتاب بذلك. لذا، فكتاب «الستراتيجية والتكتيك في علم الشطرنج» الذي نقدمه اليوم يكاد يكون الأول (أو الثاني) من نوعه في العالم العربي والأول من نوعه في لبنان.

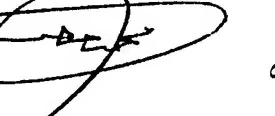
لا تزال مكتبتنا العربية في الشطرنج فقيرة إلى حد كبير بالقياس إلى ما يصدر باللغات الأجنبية، رغم الكتب العديدة التي صدرت في بعض الدول العربية بالأخص سوريا والعراق. ولا يزال اللاعب العربي المبتدىء يتخبط بين الكتب الأجنبية التي بدأت تكتب بالطريقة الجبرية وبين ما يصدر باللغة العربية بالترقيم الوصفي. وكتاب الدكتور نزار فيصل دندش هذا هو الباكورة في ما حوى من فصول، فيه جهد مشكور من شرح الشطرنج بشكل موجز يعطي القارىء العربي فكرة موجزة عن أغلب الافتتاحيات بالشطرنج. وقد كتب بالطريقة الجبرية كي يتماشى مع روح العصر ومتطلباته وكي لا يصبح القارىء العربي في غربة إذا انتقل منه إلى كتب أجنبية.

كتاب د. دندش جمع كل شيء عن الشطرنج بإيجاز واضح يسمح للقارىء أن يبني الدعامة الأولى لمعرفته الشطرنجية التي ستساعده إذا اكتشف في نفسه ملكة الشطرنج أن يتابع ويتوسع.

هذا الكتاب هو الأول من نوعه في لبنان ونرجو أن تتبعه محاولات أخرى فنحن بأشد الحاجة إلى مثل هذا الكتاب.

محمد مراد سكر

رئيس الاتحاد اللبناني للشطرنج



مقدمة

يشكل الشطرنج في أيامنا أحد جوانب الثقافة العلمية، إضافة إلى كونه ركناً أساسياً من أركان الرياضة الفكرية. وغدا مادة يتعلمها التلامذة في مدارسهم في كثير من دول العالم إلى جانب المواد العلمية الأخرى، فارضاً احترامه على كل المهتمين بالتربية الذهنية للأجيال الصاعدة.

ورغم أن العرب كانوا رواداً لهذه اللعبة في العصور الغابرة، فإن المكتبة العربية تشكو حالياً نقصاً في كتب الشطرنج المتخصصة لكل الأعمار والمستويات. إن هذا العمل الذي أضعه بين يدي القارىء العربي هو جزء من سلسلة طويلة أنوي المساهمة بها آملاً أن تسدّ بعض النقص في مكتبتنا العربية. ولا أدعي في عملي هذا وضع نظريات جديدة في لعبة الشطرنج، تماماً كما لا يحتاج واضعو الكتب التعليمية في المدارس والجامعات، إلى اكتشافات علمية جديدة، فالأمر يتعلق بمنهاج وأسلوب خاصين في إيصال معلومات شطرنجية ضرورية إلى القارىء علماً بأن بعض هذه المعلومات يعود إلى عشرات السنين.

وإذ أعتذر من القراء ذوي المستوى الرفيع في لعبة الشطرنج، الذين سيجدون بكل تأكيد فائدة كبيرة في قراءة هذا الكتاب، أعترف بأن الأسلوب المتبع في كتابته يغلب على جزء منه الطابع التعليمي، حيث حضّرته بنفس الطريقة التي أحضر بها بعض المقررات لتدريسها في الجامعة.

إن بروز مواهب الإنسان في علم ما، لا يتم بالكامل إلا عندما يبدأ الإنسان بالتعاطي مع هذا العلم في سن مبكرة (كما في حالات تعلم اللغات أيضاً). لذلك

أعتقد بأن العرب سيحتلون مراكز مرموقة على الصعيد العالمي في لعبة الشطرنج إن هم باشروا بتعليم أولادهم في سن مبكرة وبطريقة صحيحة تبعاً لمنهاج مدروس، وقد جاء هذا الكتاب انسجاماً مع هذه القناعة. ولا أنكر بأن طموحي لإعطاء أولادي الثقافة الشطرنجية الصحيحة من بداية الطريق حتى نهايتها كان له دور في التصدي لهذه المهمة الصعبة التي أتمنى أن تصبح في المستقبل عملاً جماعياً يشارك فيه العديد من الأساتذة والمترجمين وتشرف عليه اتحادات الشطرنج العربية.

د. نزار دندش

الفصل الأول

الشطرنج عبر القرون والأجيال

لا توجد في الكون لعبة جمعت حولها عشاقاً، أو هواية شدت إلى حقلها زبائناً من مختلف الأعمار والطباع والمهن وصمدت عبر القرون وتشعبت في كل أقطار المعمورة كلعبة الشطرنج. إن عشرات الآلاف من البشر في بقاع الأرض المختلفة يقضون يومياً ساعات متواصلة يتخاصمون، يحلّون المسائل ويستمتعون حول رقعة الشطرنج البسيطة، قارئين الكتب والمجلات وباحثين عن أسرار اللعبة المعقدة. فهل يعرف كل منا تاريخ هذه اللعبة الشيقة؟

إن تاريخها غني ومتنوع، لكنها وعمرها أكثر من ألف عام أصبحت مجهولة تاريخ الميلاد بل أصبح هذا التاريخ موضع اجتهادات وتأويلات. ففي مراجعة الوثائق القديمة للتماثيل والكتابات المختلفة نصادف أحياناً آثاراً لهذه اللعبة على شكل لوحات وأحجار مختلفة، كان من الصعب الجزم في تاريخ ثابت لظهورها لكن الأبحاث المتواصلة قد حددت بدقة معقولة هذا التاريخ. فالمستشرق الإنكليزي ميرّاي يجزم في كتابه الكلاسيكي ـ تاريخ الشطرنج (١٩١٣) بأن ظهور اللعبة يعود إلى سنة ٥٧٠م؛ ويؤكد ذلك ما في جاء في إحدى القصائد الفارسية (٦٠٠م) من أن لعبة الشطرنج ظهرت في الهند ثم انتقلت منها إلى بلاد فارس. وقد جاء في كتاب باللغة الفارسية نُشر في الفترة ما بين ٦٥٠ ـ ٧٥٠م أن اللعبة انتشرت في إيران في عهد خوسرف (٥٣١ ـ ٥٧٨م). وفي الكتاب المذكور وصفٌ لبعض حجارة الشطرنج وقواعد اللعبة. ولا توجد أية آثار لهذه اللعبة قبل التاريخ المذكور.

في كتابه عن رحلته للهند (٣٩٩ ـ ٤١٤م)، وصف الرحالة الصيني فاخين كل الألعاب وأسباب التسلية التي كانت معروفة في ذلك الوقت دون أي ذكر للشطرنج. ويصف الشاعر الفارسي الشهير الفردوسي لعبة الشطرنج في أكثر من مكان ويتحدث عن وصول مبعوثين هنود حملوا إلى الشاه خصرون هدايا من ضمنها لعبة تصوّر معركة بين جيشين متناحرين. وهناك إشاعات عن اكتشاف لوحات شطرنجية في مصر يعود تاريخها إلى ما قبل ٣ آلاف سنة لكن يُرجح أن تكون هذه اللوحات آثاراً للعبة الداما. وجاء في إحدى الأساطير أن لعبة الشطرنج وضعها الملك اليوناني بالامير لكنها لم تعجب اليونان فاندثرت في اليونان فأحياها العرب فيما بعد. ويصرّ الصينيون على أن هذه اللعبة وجدت عندهم أولاً ثم انتقلت من هناك إلى الهند. وتنتشر في الصين والهند أساطير مختلفة تنسب اكتشاف اللعبة إلى أبطال خرافيين أحياناً.

ومن المدهش أن أحد المؤلفين قد نشر مقالة في باريس (١٨٢٥) شرح فيها وجهة نظر مفادها أن حجارة الشطرنج هي رموز لأشهر فلكية عند المصريين القدماء. أما اللاعب السوفياتي روفلين (١٩٥٤) فيعتبر أن هذه اللعبة لم يكتشفها شخص بمفرده بل جاءت نتيجة نشاط شعوب بأكملها.

إن وجهات النظر المختلفة لا تجمع على تاريخ ثابت لظهور اللعبة لكنها تجمع على أن تاريخ انتشارها وازدهارها يعود إلى تاريخ الفتح الإسلامي لبلاد فارس.

تسمية اللعبة وانتشارها

إن أهم عمل يمكن الاعتماد عليه في هذا المجال هو الكتاب الفارسي (حوالي ٦٥٠م) «تشترنغ ماك» أي كتاب الشطرنج (وللتسمية هنا دلالة في تحديد مكتشف اللعبة)، أما كلمة تشترنغ فهي فارسية قديمة أصبحت بالفارسية المعاصرة شطرنج وهي مشتقة من كلمتين هنديتين هما «تشاتور» أي أربعة و«أنغا» أي فريق. والجدير بالذكر أن لعبة الشطرنج كانت في شكلها الأول مؤلفة من أربع معسكرات.

أما الحجارة فقد احتفظت في أغلبيتها بالتسميات العربية: شاه (ملك) هي

فارسية، الفرزان أو الوزير، الفيل، الفرس، الرخ (الحصن) والبيدق. وكلمة مات تعني هلاك الملك وانتهاء الشوط.

إن تاريخ لعبة الشطرنج من حيث ازدهارها وانتشارها يقسم إلى ثلاث حقبات هي: الهندية ـ الفارسية، العربية والأوروبية.

أما دور العرب فقد بدأ مع الفتح الإسلامي لبلاد فارس وكان غنياً ومتنوعاً. فهناك مخطوطات عربية تعود إلى القرن الثامن عن اللعب بواسطة الذاكرة أي بدون رقعة وتوجد آثار لمباريات كانت تجري في تلك الحقبة. ومنذ سنة ٨٠٠م بدأت تتطور مسألة الدرس التحليلي للشطرنج وبعد نصف قرن ظهر أول كتاب مبوّب بهذا الشأن كتبه اللاعب العربي العدلي.

وعن طريق العرب امتد انتشار اللعبة إلى اسبانيا وفرنسا حيث توجد آثار تعود إلى سنة ١٠١٠م. وقد احتفظ الملك الفرنسي كارل العظيم بشطرنج هدية من هارون الرشيد. أما في ألمانيا فقد كان الشطرنج معروفاً في القرن العاشر كما يذكر في إحدى القصائد التي تعود إلى عام ١٠٠٠م.

من إيطاليا عبر المانيا ومن اسبانيا عبر فرنسا تم إيصال اللعبة إلى انكلترا وما بين القرن العاشر والقرن الحادي عشر إلى البلدان الاسكندنافية. وفي القرن الحادي عشر إلى بلاد التشيك عن طريق إيطاليا أما إلى روسيا فقد وصلت عن طريق الشرق ويثبت ذلك تقارب التسميات الروسية والشرقية. ويرجّح أن يكون قد تم ذلك عن طريق المغول الذين غزوا الأراضي الروسية. هكذا انتشرت اللعبة في كل أوروبا رغم ملاحقات المراجع الروحية في تلك البلدان.

إن الدور الهام في انتشار اللعبة يعود إلى الكتب الكثيرة التي ظهرت في أرجاء مختلفة من العالم. وكما ذكرنا سابقاً فإن أول كتاب قيّم في قواعد اللعبة كان كتاب العدلي في أواسط القرن التاسع، الذي احتوى على بعض البدايات وتحليل لجولات كاملة، كما شرح فيه الفرق بين القواعد الهندية والقواعد الفارسية للعبة، كما ظهرت في أولى مسائل الشطرنج المطروحة للحل.

في باريس نشر نيوكامو قواعد الشطرنج لأول مرة سنة ١١٨٠م. وفي القرن الثاني عشر كتب العربيان ابن عزرا وابن يحيا تاريخاً للشطرنج. وقد ظهر في العصور الوسطى عدة كتب في أوروبا أهمها: كتاب الملك الإسباني الفونس الحكيم (١٢٨٣) والفرنسي سيونس (١٣٠٠) وبداي نيني (١٢٩٨) في برشلونة والتشيكي لافرنتي (١٤٠٨) والانكليزي آلستون (١٤٧٣) والبرتغالي داميلانو (١٥١٢) والإيطالي جانوتيو (١٥٩٧). وفي سنة ١٦٢٠ صدر في روما كتاب اللاعب الإيطالي الشهير غريكور كالابريتس فلعب دوراً مهماً في تكوين اللعبة.

في القرن الثامن عشر لمعت أسماء اللاعبين أندري فيليدور (فرنسي) وفيليب سطاما (سوري)، الذي ألّف عدة كتب في علم البدايات والنهايات كما وضع مئة مسألة في الشطرنج (١٧٣٧).

في القرنين التاسع عشر والعشرين اشتهرت المدارس المختلفة والأندية الشطرنجية وبدأت المباريات تأخذ طابعها الأشمل. فابتداء من سنة ١٩٨٦ بدأ العالم يعرف بطل شطرنج يربح في مباراة عالمية ـ دولية. وقد انتجت المباريات الدورية لبطولة الشطرنج ثلاثة عشر بطلاً هم على التوالي:

١ ـ وليم ستينس (١٨٣٦ ـ ١٩٠٠) أول بطل شطرنج في العالم. ولد في براغ. انتصر سنة ١٨٨٦ على تسوكرتوت في الولايات المتحدة الأميركية فأصبح أول بطل للشطرنج وحافظ على هذا اللقب ثمانية أعوام.

٢ ـ عمانوئيل لاسكر (١٨٦٨ ـ ١٩٤١) ولد في بولونيا، وهو عالم رياضيات نابغ. انتصر على ستينس سنة ١٨٩٤ في أميركا فأصبح ثاني بطل عالمي واحتفظ باللقب سبعة وعشرين عاماً انتصر خلالها على مشاهير الشطرنج في عصره: ففي سنة ١٨٩٦ انتصر مرة أخرى على سلفه ستينس ثم على شلختر (١٩٠٠) ومارشال (١٩٠٧) وترّاش (١٩٠٨) ويانوفسكي (١٩٠٩). وقد جاء انتصار خلفه مفاجأة كبيرة.

٣ ـ خوسي راؤول كاپابلانكا (١٨٨٨ ـ ١٩٤٢) ثالث بطل في العالم. ولد في كوبا.

انتصر على بطل العالم لاسكر سنة ١٩٢١ وانتزع منه اللقب فاحتفظ به ست سنوات. اكتسب شهرة واسعة في القارة الأميركية وفي العالم.

٤ ـ الكسندر اليوخن (١٨٩٢ ـ ١٩٤٦). ولد في موسكو. أشهر من عُرِف في تاريخ الشطرنج حتى اليوم. انتصر على سلفه سنة ١٩٢٧ وحافظ على اللقب حتى مماته. لكنه تخلى عن البطولة لمدة سنتين. ففي سنة ١٩٣٥ خسر أمام الهولندي ماك إيفي فغضب على نفسه كثيراً وقرّر عدم تعاطي الكحول التي رأى فيها سبباً لهزيمته. وبعد سنتين استعاد البطولة وحتى نهاية حياته. أدخل إلى اللعبة الكثير من الرومنطيقية مع الاحتفاظ بالدقّة الرياضية.

٥ ـ ماك ايفي (١٩٠١ ـ ١٩٨١) ولد في هولندا. انتصر على اليوخن سنة ١٩٣٥ فأصبح خامس بطل عالمي واحتفظ باللقب لمدة سنتين.

٦ ـ ميخائيل بوتفّنك. ولد في مدينة بطرسبورغ الروسية سنة ١٩١١. ربح بطولة العالم سنة ١٩٤٨ واحتفظ باللقب حتى سنة ١٩٦٣ ـ متخلياً عنه لمدة سنة للبطل السابع (١٩٥٧) ولمدة سنة للبطل الثامن (١٩٦٠). وهو بروفسور في العلوم.

٧ ـ ڤاسيلي سميسلوف. ولد في موسكو سنة ١٩٢١. وهو صحافي. ربح في إحدى لقاءاته مع بوتفنل وسنة ١٩٥٧ فأصبح البطل السابع في العالم. واحتفظ باللقب لمدة سنة واحدة.

٨ ـ ميخائيل تال. ولد في مدينة ريغا اللاتفيّة سنة ١٩٣٦. وهو صحافي انتصر على بطل العالم بوتفنك سنة ١٩٦٠ فاحتفظ بالبطولة لمدة سنة واحدة.

٩ ـ تبغران بطرسيان (١٩٢٩ ـ ١٩٨٤) ولد في مدينة تبيليسيا الجورجيه. وهو صحافي ودكتور في الفلسفة. انتزع بطولة العالم من بوتفنك سنة ١٩٦٣ وأصبح البطل التاسع للشطرنج فاحتفظ باللقب مدة ست سنوات.

١٠ ـ بوريس سباسكي. ولد في مدينة بطرسبورغ الروسية سنة ١٩٣٧. وهو صحافي. انتزع بطولة العالم من سلفه بطرسيان سنة ١٩٦٩ فأصبح بطل العالم العاشر لمدة ثلاث سنوات.

١١ ـ روبير فشر. ولد في الولايات سنة ١٩٤٣. ربح في مباراة بطولة العالم مع سلفه سباسكي سنة ١٩٧٢ فأصبح البطل الحادي عشر للعالم لمدة ثلاث سنوات. رفض اللعب في المباراة التالية مع السوفياتي كارموف فخسر البطولة بالتغيّب. ويذكر أنه اعتزل اللعبة في الفترة الأخيرة.

١٢ ـ أناتولي كاربوف. ولد في مدينة زلاتوست الروسية سنة ١٩٥١. كان في الرابعة والعشرين من عمره عندما أصبح بطل العالم الثاني عشر سنة ١٩٧٥ واحتفظ باللقب حتى سنة ١٩٨٥.

١٣ ـ كاسباروف الثالث عشر: أصبح البطل الثالث عشر للشطرنج عندما انتصر على مواطنه البطل السابق سنة ١٩٨٥.

ظهرت موهبته في الحادية عشرة من عمره ونال لقب استاذ في السابعة عشرة من عمره (١٩٨٠). نال حتى الآن ٨ عدة جوائز أوسكار. ولد في مدينة باكو الأذربيجانية في ١٣/ ٤/ ١٩٦٣. توفي والده باكراً فأخذ اسم أمه (كاسباريان). درس في كلية التربية وحصل على دبلوم في اللغات الأجنبية.

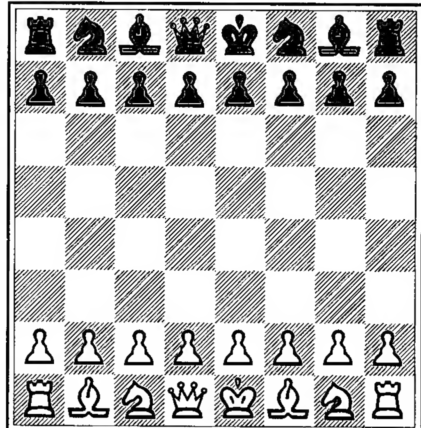
حافظ على بطولة العالم مرات متتالية. وفي سنة ١٩٩٢ كان عليه أن يبارز شورت لكنهما اختلفا مع الاتحاد الدولي للشطرنج الذي ينظم بطولة العالم للشطرنج وانفصلا عنه فنزع الاتحاد لقب البطولة عن كاسباروف الذي استنبط جمعية دعيت جمعية المحترفين راعت تنظم بطولة المحترفين منذ ذلك الوقت فصار العالم يعرف بطل المحترفين وهو كاسباروف وبطل العالم وهو حالياً كاربوف. وهذا العام تصالح كاسباروف مع الاتحاد الدولي للشطرنج وتم الاتفاق على أن يبارز كاسباروف الرابح في الجولات التي تجري حالياً بين كاربوف وكامسكي على بطولة العالم التي ينظم الاتحاد الدولي للشطرنج.

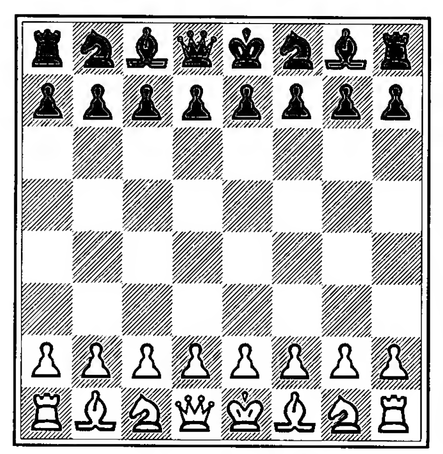
تغيرات في أصول اللعبة

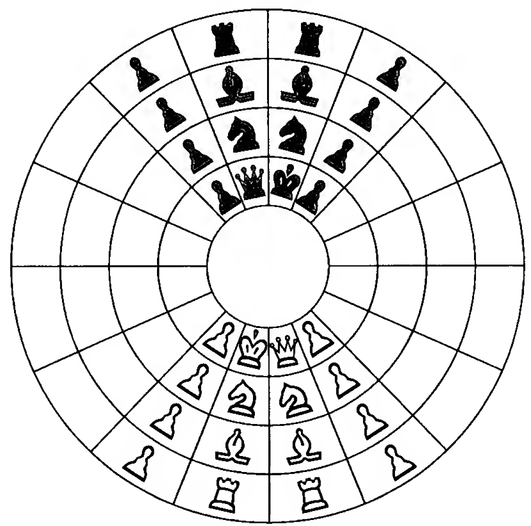
إن أصول اللعبة المعروفة اليوم لم تكن هي نفسها في كل زمان ومكان. فعدد المربعات وعدد الحجارة وطريقة حركتها بل وعدد اللاعبين أيضاً قد تبدلوا كثيراً

قبل أن يستقروا على ما هم عليه اليوم. وإذا كان كل منا قد تعود على الشطرنج الذي تتكون رقعته من ٦٤ مربعاً و١٦ حجراً لكل من اللاعبين، فيجب أن لا ننسى أن عدد المربعات وعدد الحجارة قد تغير عدة مرات. حتى أن عدد اللاعبين تغير من أربعة إلى ثلاثة إلى اثنين. ولن ندخل هنا في تفاصيل وصف اللعبة في مراحلها المختلفة في كل عصر أو حقبة من الزمن بل سنكتفي ببعض الصور التي تعطي القارىء فكرة عن سيرة اللعبة.

شطرنج معد لأربعة لاعبين. هو عبارة عن رقعتين عاديتين موضوعتين جنباً إلى جنب

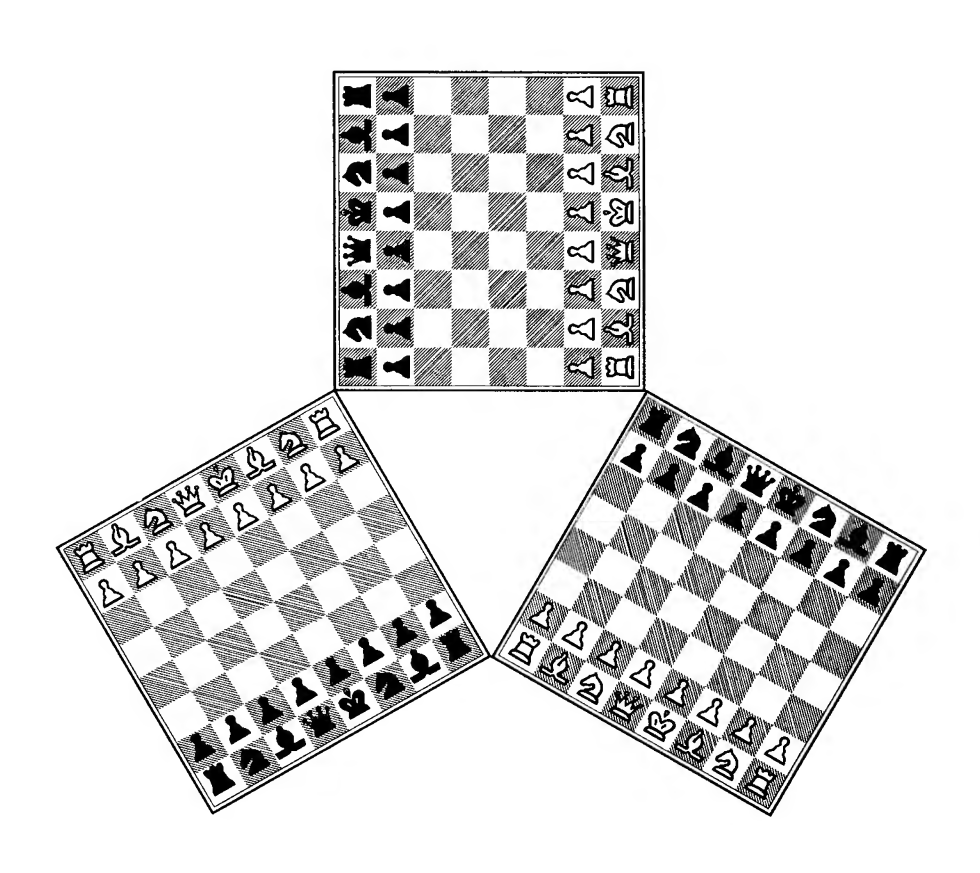




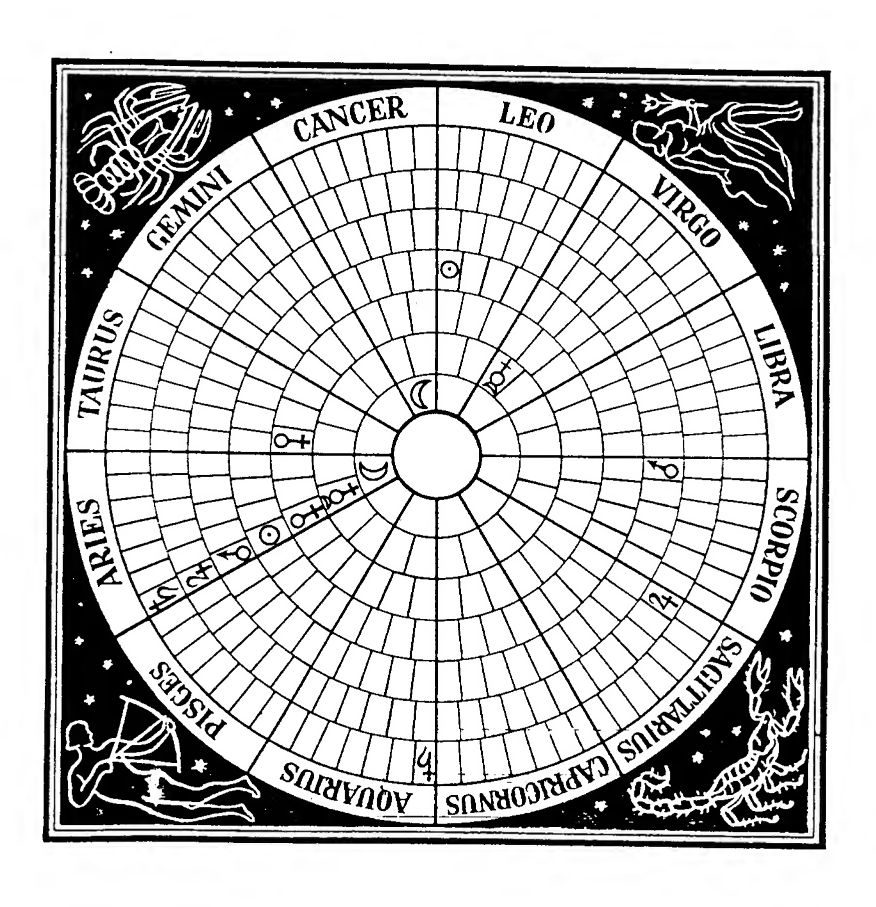


شطرنج بيزنطي هو عبارة عن رقعة مستديرة.
نوعية القطع وطريقة اللعب شبيهة
بالشطرنج العربي.

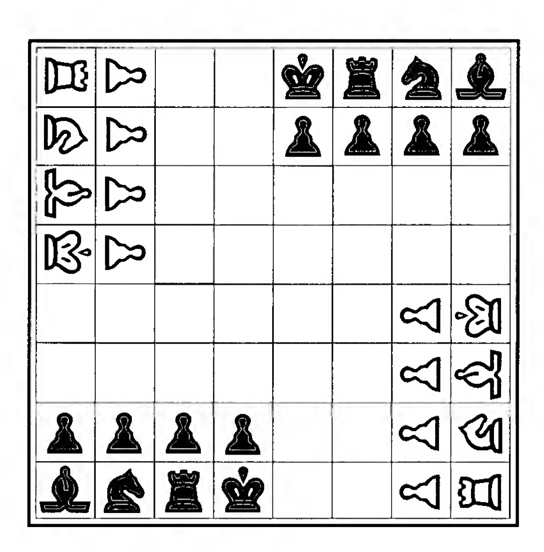
ثلاث رقع شطرنج لثلاثة لاعبين، يلعبون في نفس الوقت. يلعب كل بالقطع السوداء على رقعة والبيضاء على رقعة أخرى.



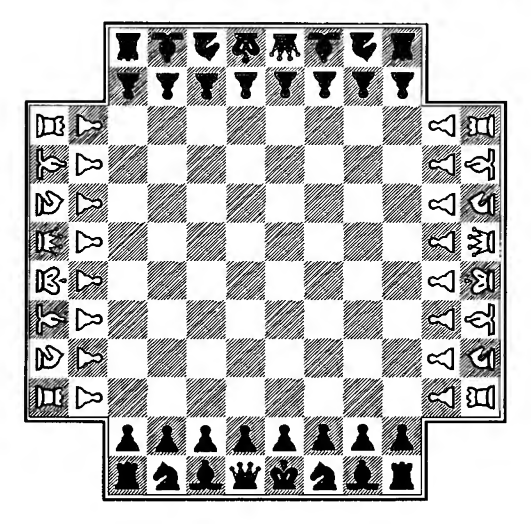
«الشطرنج الفلكي». عناصره السماء والكواكب. لسبعة لاعبين. رقعته مستديرة.



شطرنج هندي قديم «تشاترنغ» معد لأربعة لاعبين. توزع الحجارة كالتالي :
من اليمين الأحمر، الأصفر من اليسار، الأسود من الأعلى والأخضر من الأسفل



هنا يتبارى فريقان يتألف الفريق من لاعبين اثنين : أبيض وأحمر (في الأسفل والأعلى) ضد أسود وأزرق (من الجوانب)



الشطرنج والرياضيات

يشتهر الشطرنـج بصلته الوثيقة بالحساب والرياضيات، حتى أن بعض العلماء يفكرون بعلمنته وربطه مباشرة بأحد فروع الرياضيات. وقد ظهرت في هذا المجال عدة محاولات وأعمال سنأتي على ذكرها بعد سرد هذه النادرة: يُحكى أن أحد ملوك الهند واسمه سوخخرام كان ضعيف الشخصية، سيىء الإدارة إلى حد ساءت معه أمور المملكة فأراد أحد الحكماء واسمه سيّسا أن يعطيه بعض النصائح فألّف لعبة الشطرنج وقدمها إليه شارحاً له دور الملك والدور الهام لمساعديه من ضباط وأفراد. ولما أعجب الملك باللعبة، وخيّر مؤلفها في نوع المكافأة وأعرب عن استعداده لتلبيـة أي طلب، فكان طلب سيسا «بسيطاً»: أن يملأ المربع الأول من رقعة الشطرج بحبة قمح واحدة والثاني بحبتين والثالث بـ ٢ × ٢ = ٤ حبات والرابع بـ ٤ × ٢ = ٨ حبات وهكذا دواليك حتى المربع الأخير فسخر الملك من هذا الطلب «البسيط» لكنـه سرعـان ما اكتشف أنه غير قابـل التحقيق: فلملىء المربع الأخير نحتاج إلى ٨٧٠٧٦٤٢٥٦٩٢٥٦٦ حبة قمح. أما المجموع العام فعبارة عن مجموع متوالية هندسية من صفر إلى ٦٣ (١ + ٢^{١} + ٢^{٢} + ٢^{٣} +. . .) = ١٨٤٤٦٧٤٤٠٧٣٧٠٩٥٥١٦٦٥ حبـة أي مـا يعـادل ٩٢٢٣٣٧٢٠٣٦٨٥م^{٣}. وللحصول على هذه الكمية يجب زرع سطح الكرة الأرضية حوالي ثمانية مواسم.

ليست المتوالية الهندسية المذكورة هي المسألة المشتركة الوحيدة بين الشطرنج والرياضيات. فهناك المسائل الرياضية التي لا تحصى كحركة الحصان والرخ وغيرهما. لقد اشتهرت مسألة الحصان الذي يقطع بحركته كل مربعات الرقعة شرط أن لا يقف في المربع الواحد أكثر من مرّة.

من المعروف أنه يمكن وضع خمس وزراء على الرقعة بشكل لا يصطدم أحدهم بالآخرين. وقد اكتشف ٤٨٦٠ احتمالاً ممكناً لهذه الوضعية. أما إذا ارتفع عدد الوزراء إلى ثمانية فإن عدد الاحتمالات حسب الرياضي الفرنسي(Gauss) غاوس ينخفض إلى ٩٢ احتمالاً. أما إذا كانت المسألة مع القلاع فإن العدد يصل إلى ٤٠٣٢٠.

بما أن عدد حجارة الشطرنج هو ٣٢ وعدد المربعات ٦٤ فهناك ٧٥٣٤٦٨٦٣٦١٢٢٥٣٢ × $١٠^{٣٣}$ احتمالاً لتوزيع الحجارة. كما يوجد عشرون احتمالاً للخطوة الأولى و٢٨ احتمالاً للخطوة الثانية عند الأبيض و٣٠ احتمالاً للخطوة الثالثة. وللاثنين معاً هناك ٢٠ × ٢٠ = ٤٠٠ احتمالاً للخطوة الأولى فقط. أما مجموع الاحتمالات في جولة ما فقد يصل إلى ٢٥ × $١٠^{١١٥}$ احتمالاً.

إن هذه الحسابات ليست للتسلية بل ذات صلة بجوهر اللعبة وأصولها. فعلم الاحتمالات يساعد على اتقان اللعبة وهذا العدد الكبير للاحتمالات الممكنة يساعد على حصره الكمبيوتر الذي بدأ يلعب دور الخصم في لعبة الشطرنج. وإذا تم حصر كل الاحتمالات ودرسها فمن المنطقي أن تنتهي وقتذاك كل الجولات إلى التعادل.

لعبة الشطرنج رياضة، علم أم فن؟

إن لعبة الشطرنج قد دخلت بيوت الناس من مختلف الاختصاصات ومختلف الطبائع. ولم يكن هذا ممكناً لو لم تكن هذه اللعبة بالغة التنوع يجد الكل فيها شيئاً للتسلية وشيئاً للراحة وإشباع الرغبة. إنها لعبة الصداقة والترويح المعقلن عن النفس والراحة بعد العمل. وهي في الوقت ذاته المباراة الحماسية وحقل الإبداع الفني والعلمي التي يتحقق فيها الكثير من الحاجة الذاتية للإبداع. فكم من اللذة والارتياح يحصل عليها اللاعب من جمال تركيب الوضعيات والتوزيع على رقعة شطرنج متواضعة. قال لاعب الشطرنج الفرنسي لابور دونييه في القرن الماضي: «إن لاعب الشطرنج الناجح هو ممثل وعالم ومهندس وهو قائد منتصر». إن هذه الألقاب والأوصاف لا تنطبق على كل لاعب، كما لا تظهر المهارات المذكورة في كل جولة فالشطرنج كما كل حقول الحياة الأخرى له باحثوه ومنظروه.

إن الاحتكاك بلعبة الشطرنج يتطلب تقوية الطبع العلمي (رغم أننا لا نلاحظ ذلك بسهولة)، لأن الشطرنج ظاهرة معقدة له علاقة بفروع عديدة من الحياة البشرية. هو نفسه مادة علمية لكنها صعبة التحديد، ولتحديد دوره الكامل في الحياة الاجتماعية لا بد من الاستعانة بالتاريخ والفلسفة وعلم الاجتماع وعلم النفس

والرياضيات وتاريخ الفن وفروع أخرى. . . والشطرنج كما يصفه اللاعب الأميركي اللامع بيسنو «يحتوي مواد الحضارة والفن والإبداع لكل تاريخ المدنية».

لقد جرت محاولات حثيثة لكتابة تعاريف تعكس الجوهر في لعبة الشطرنج لكن أكثرها جاء مبالغاً ولم يصمد من التعاريف القديمة شيء، خاصة مما عرف بـ «فلسفة الشطرنج». أما التعاريف الحديثة فنذكر منها قول السوفياتي بيكون: «الشطرنج هو الرياضة الذاتية القادرة على صنع القيم الجمالية والقادرة أن تخلق في الإنسان المزايا الضرورية للنشاط المبدع». وفي معرض الرد عليه كتب السوفياتي روخلين: «نظراً لطابع الشطرنج الإبداعي الخاص لا يمكن حصره في إطار اللعبة الرياضية فقط. فالشطرنج في علاقته التاريخية ظاهرة حضارية معقدة، مرتبطة عضوياً بالحياة الروحية للمجتمع وتقع في وضعية التجديد الدائم الاستمرارية».

وقال أحد الكتّاب: «الشطرنج فكرة لا تؤدي إلى شيء ورياضيات بدون نتيجة وفن بدون موضوع وإنتاج، لكن الحياة رغم كل هذا برهنت أنه أقوى بجوهره وحيويته من كل الفنون المنتجة. فهو اللعبة الوحيدة الصالحة للجميع، التي تقوي الإحساس وتجبر العقل على العمل حتى حده الأقصى وتسمح للأولاد أن يتعلموا أبسط قواعد الانضباط، ومع هذا فإن مربعاته الضيقة المتلاصقة تخلق نوعاً خاصاً من الفن لا يقارن بأي فن آخر».

وفي هذا السياق نقول إن الشطرنج يجمع بين العلم والفن والرياضة. فهو مفيد وشيق لكنه كالحب لا يمكن أن يمارسه المرء على انفراد.

الحجارة تتحول إلى بشر

لقد أصبح الشطرنج عند بعض الشعوب مادة فولكلورية وتحولت رقعة الشطرنج إلى ساحة حرب يمثل دورة الحجارة فيها رجال ارتدوا ثياباً مناسبة واستعملوا الخيول أحياناً، وتحول الشطرنج إلى موضوع دراما ممتعة ساعدت في تجسيد مغزى اللعبة بشكل محسوس.

لقد جاء أول ذكر لـ«الشطرنج الحي» منذ حوالي الخمسماية سنة حيث كتب

عن ذلك الدومينيكاني كولونا سنة ١٤٦٧. وبعد ذلك تتالت الأحاديث المشابهة وأصبح «الشطرنج الحي» متعة الملوك والحاشية في القرون الوسطى. كما أخذ طابع الألعاب الأولمبية في بعض البلدان وأصبح تقليداً في بعض القرى والأندية. وقد وصف بعض الكتاب هذه الألعاب وصفهم لمعركة حية بين معسكرين استبسل كل في الدفاع عن ملكه.

في سنة ١٧٠٠ عرضت في باريس لأول مرة البالية المسماة «لعبة الشطرنج» التي كتب موسيقاها المؤلف فيليدور دن. وفي سنة ١٨٥٨ دخل موضوع الشطرنج في الأوبرا. وبعدها تتالت العروض المشابهة في أماكن مختلفة من إيطاليا وفنلندا وألمانيا وغيرها.

من مفكرة الشطرنج

إذا كان الشطرنج قد دخل البيوت المختلفة وفرض احترامه على مختلف طبقات الشعب فإن احتضانه كان مختلف الحرارة، فكان عند البعض وسيلة للتسلية وإضاعة الوقت وعند بعض شوقاً وانفعالاً وعند بعض آخر مجالاً للبحث الرياضي والاجتماعي والأخلاقي والفني.

وإذا كان التاريخ لم ينقل إلينا أسماء اللاعبين في العصور الغابرة من طبقات الشعب الدنيا، فقد حمل أخباراً عن نشاطات مشاهير السياسة والعلم والفن. فمن أشهر المهتمين بالشطرنج من بين الخلفاء المسلمين كان هارون الرشيد الذي أهدى بعض ملوك أوروبا قطعاً من الشطرنج ما زالت محفوظة في متاحف الغرب حتى اليوم. أما متحف كلوني في باريس فيحوي قطعاً من الشطرنج مصنوعة بشكل فني من الذهب والفضة والكريستال تعود إلى الملك لودفيغ التاسع، مع العلم أن الملك المذكور كان قد منع اللعبة سنة ١٢٥٤. واشتهر في تاريخ الشطرنج ذكر الملك الإسباني ألفونس الحكيم (القرن الثالث عشر) الذي لم يقتصر نشاطه على الحماس بل ألّف عملاً في هذا المجال ودعا إلى بلاطه مشاهير اللاعبين العرب. وعن التيمورلنك يحكى أنه كان من عشاق الشطرنج حتى أنه سمّى ابنه شاروخ (أي الرخ)

والمدينة التي بناها على نهر سيخون شاخروكي. ودعا إلى بلاده مجموعة من أساتذة الشطرنج لتدريس الناشئين على هذه اللعبة. كما حاول إدخال بعض التغييرات على اللعبة فاقترح إدخال الجمل والزرافة وبعض الحجارة الأخرى. وعن الامبراطور الألماني كارل الخامس (القرن السادس عشر) يروى أنه انتقم من أحد معاونيه لأنه غلبه في الشطرنج. ويقال إن القيصر الروسي إيڤان غروزني توفي بعد خسارة إحدى جولات الشطرنج. من ملوك بولونيا اشتهر بحب اللعبة الملك باتوري والملك يان الثالث. أما الملك لودفيغ الثالث عشر الذي كان عدواً لكل الألعاب فكان يقتنع فقط بلعبة الشطرنج ويلعبها بسرور. القيصر الروسي بطرس الأول تعلم اللعبة عند زيارته لهولندا فأحبها كثيراً ولا تزال قطع الشطرنج التي استعملها محفوظة في متحف الكرملين في موسكو. ويذكر الكاتب الفرنسي فولتير أن ملك السويد كارل الثاني عشر عندما وقع في الأسر عند الأتراك كان يلعب الشطرنج يومياً مع الجنرال بانوفسكي لكي يحافظ على نقاوة ذهنه. أما الأمبراطور فريدريك الثاني الذي كان يراسل فولتير والذي كان يلاعبه الشطرنج بالمراسلة فقد قال عن الشطرنج: «إنه أكبر من لعبة وأصغر من مهنة وأفضل لوحة للنشاطات الستراتيجية». وقد لعبت الشطرنج بشكل جيد القيصرة الروسية كاترين الثانية. أما نابليون فكان ضعيفاً رغم تعلقه باللعبة، وكان يتردد في شبابه إلى مقهى لاريجانس حيث كان يمارس اللعبة. وكان عصبياً جداً. فعندما يخسر جولة كان يضرب الحجارة ويرمي بالرقعة أرضاً. وقد ترك اللعبة مؤقتاً أثناء حكمه لكنه عاد إليها بعد نفيه إلى جزيرة هيلانة. ومن أعمدة الثورة الفرنسية اشتهر باللعبة مارارت وروبسبير اللذان اقترحا إبدال اسم قطعة الملك بالحربة. واشتهر في لعبة الشطرنج عدد كبير من القادة العسكريين في الشرق والغرب.

من المعروف أن كل البابوات ورجال الدين حاربوا الشطرنج باستثناء البابا ليف الثالث عشر الذي كان يهوى هذه اللعبة. ويروى أن المصلح الديني مارتن لوثر كان يحلم طوال حياته بشطرنج مصنوع من الذهب والفضة.

من العلماء المشهورين أحب الشطرنج الفيزيائي الانكليزي إسحاق نيوتن

والفيلسوف الرياضي الألماني ليفبتس والعالم الأميركي فرنكلين. ولعب الشطرنج أيضاً العالم الروسي لومونوسوف والكيميائي الروسي مانديليف والرياضي الفرنسي بوانكاريه وعالم الرياضيات الروماني باوولي. كما لعب الشطرنج الكثيرون من مشاهير الكتاب والشعراء والممثلين الذين لا يتسع المجال لذكرهم هنا.

الفصل الثاني

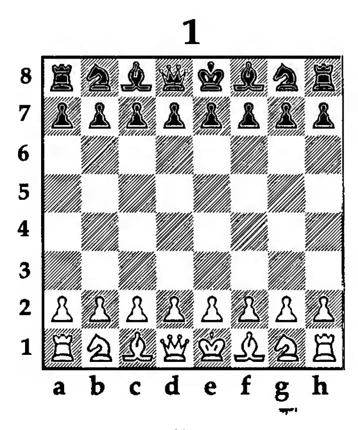
القواعد الرئيسية للعبة الشطرنج

* تسمية الحجارة ووضعيتهم على الرقعة

تتألف رقعة الشطرنج من ٦٤ مربعاً (خانة)، نصفهم أبيض ويشكل الحقول البيضاء والنصف الآخر أسود ويشكل الحقول السوداء. وهي مرقمة أفقياً من اليمين إلى اليسار بالأحرف أ ب جـ د هـ و ز حـ أو من اليسار إلى اليمين بالأحرف a b c d e f g h وعمودياً من أسفل إلى أعلى بالأرقام من واحد إلى ثمانية.

يعرّف كل مربع بحرف وعدد، أي بتقاطع صفين (عمودي وأفقي). أما الحجارة فعبارة عن «جيشين متنازعين يقودهما اللاعبان المتخاصمان ويتألف كل فريق من ١٦ حجراً موزعين على الشكل التالي:

1



تنحصر أسماء الحجارة عادة بأول حرف من كل تسمية. لكن يصادف أحياناً في بعض اللغات أن تتشابه الحروف الأولى من تسميتين مختلفتين لذلك أضفنا حروفاً جديدة إلى تسميات الفيل والحصان. وتسهيلاً لمهمة القارىء الذي يطالع كتباً أجنبية سنعرض فيما يلي جدولاً بتسميات الحجارة مختصرة باللغات الرئيسية التي تكتب فيها أدبيات الشطرنج.

	بالعربية	بالانكليزية	بالفرنسية	بالروسية
ملك	م	K	R	Kp
وزير	ف	Q	$\mathcal{D}$	**Φ**
رخ	ر	R	T	**Λ**
فيل	فل	B	F	C
حصان	حص	N	C	K

* طريقة اللعبة وهدفها

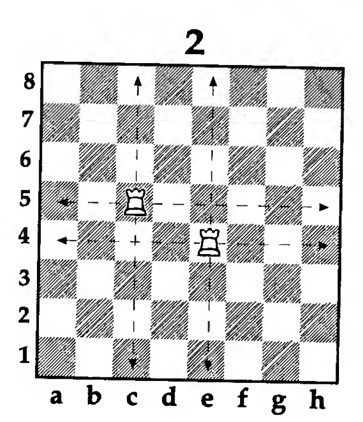
يعتبر الملك القطعة الرئيسية في كل فريق، تنتهي بالقضاء عليه الجولة (الدور، الدست) بهزيمة الفريق الذي خسر ملكه ويرمز إلى الحدث بكلمة مات. وإذا لم يستطع أي من الفريقين وضع مات لملك الفريق الآخر تنتهي الجولة بالتعادل. أما تسلسل اللعب فيقضي بتحريك الحجارة بالتناوب، فيحق لكل فريق تحريك حجر واحد من أحجاره طبقاً لقواعد انتقاله ولا يحق لأحد أن يلعب نقلتين متواليتين باستثناء عملية التبييت. ولا يجوز لأي حجر باستثناء الحصان أن يقفز فوق حجارة حليفة أو معادية. وإذا صادف حجر ما في طريقه حجراً معادياً بإمكانه أن يأخذه (بقتله، بأسره) ويقف مكانه. وهذه العملية اختيارية وليست إجبارية كما في لعبة الداما.

* كيف يتحرك كل حجر

لكل حجر قانون خاص به، ولعل أبسط هذه القوانين قانون حركة الرخ.

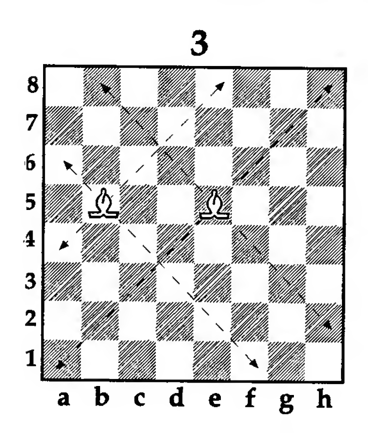
ـ حركة الرخ

الرخ (ويعبر عنه بحرف R) ينتقل بخط مستقيم (عمودي أو أفقي). باستطاعته التوقف في المربع المجاور أو في أي مربع آخر شرط أن يكون هذا المربع على نفس الخط وشرط أن تكون الطريق إليه مفتوحة. الرخ لا يقفز فوق القطع الأخرى، فإذا صادف في طريقه حجراً معادياً باستطاعته أن يأخذه ويحتل مكانه. انظر الصورة (٢)



ـ حركة الفيل

الفيل (ويعبر عنه بـB) ينتقل من مربع إلى آخر بخط وتري (عن طريق الزوايا) وطبقاً لذلك فهو لا يستطيع تغيير لون المربع الذي يشغله. وتشبه حركته حركة الرخ من حيث المبدأ، إلاّ أن مجاله أقصر. يوجد عند كل فريق فيلان، يتخصص كل منهما بلون معين. فالفيل ذو الحقل الأبيض (أي الفيل الذي يقع في مربع أبيض لا يستطيع الانتقال إلى مربع أسود والعكس صحيح أيضاً. أما عدد المربعات التي يمكن للفيل أن ينتقل إليها الفيل فيتحدد حسب الوضعية التي يشغلها. فعند الفيل أي الحقل الأسود في الصورة (٣) ١٣ احتمالاً مختلفاً أي ١٣ مربعاً صالحاً عدا المربع الذي يشغله، بينما عند الفيل ذي الحقل الأبيض ٩ احتمالات فقط



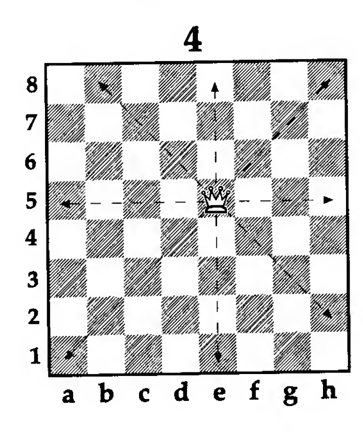
ـ حركة الفرز

الفرز أو الوزير (ويعبر عنه بحرف Q) يجمع في حركته حركتي الرخ والفيل، باستطاعته الانتقال إلى أي مربع شرط أن تكون حركته بخط

مستقيم عمودياً أو أفقياً أو وترياً (عن طريق الزوايا)، وشرط أن تكون طريقه سالكة فهو لا يستطيع القفز فوق القطع الأخرى. وإذا صادف الفرز في طريقه قطعة معادية، باستطاعته أن يأخذها ويحتل مكانها.

إذا وجد الفرز في وسط الرقعة كما في الصورة (٤) يمكنه الانتقال إلى ٢٧ مربعاً مختلفاً. الفرز دون شك هو أقوى قطعة على رقعة الشطرنج.

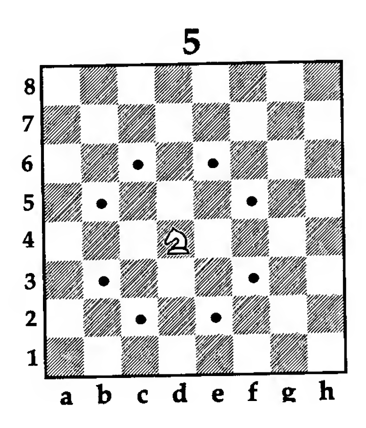
4



ـ حركة الحصان

الحصان (يرمز إليه بحرفN) يتميز بحركة خاصة، راسماً في حركته الحرف اللاتينيL . إن الحصان الذي يشغل المربع d4 في الصورة (٥) يمكنه الانتقال إلى المربعات الثماني المشار إليها في الصورة فقط. في كل حركة من حركاته يغيّر الحصان لون المربع الذي يشغله، وهو بعكس غيره من القطع يقفز فوق الأحجار الأخرى الحليفة منها والمعادية. ويتحدد مجال نشاط الحصان حسب المكان الذي يشغله على الرقعة. فالحصان الذي يشغل مربعاً في وسط الرقعة (صورة ٥) يمكنه اختيار أحد المربعات الثمان المشار إليها وأخذ أي قطعة معادية تشغلها. أما الحصان الذي يشغل المربع a1 مثلاً فمجاله محصور بالخيارينc2, b3 لا غير.

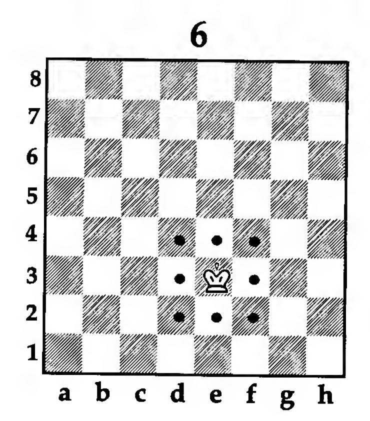
5



ـ حركة الملك

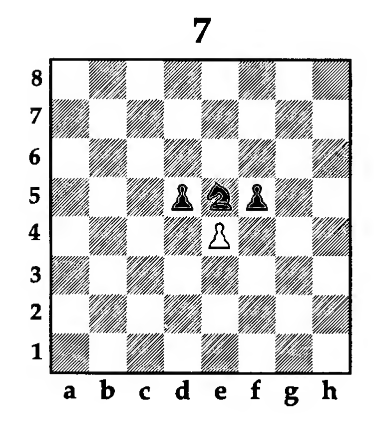
الملك (ويرمز إليه بحرفK) يتحرك فقط إلى المربع المجاور لكن في مختلف الاتجاهات. فكما يبدو في الصورة (٦) يستطيع الملك الذي يشغل المربعe3 أن ينتقل إلى أي من المربعات

المشار إليها بنقطة. ويمكنه أخذ كل قطعة معادية تصادفه لكن الملك هو القطعة الوحيدة التي لا تستطيع الانتقال إلى مربع مهدد من قبل القطع المعادية.



ـ حركة البيادق

يعتبر البيدق أرخص الأحجار. يتحرك البيدق إلى الأمام فقط ولا يستطيع الرجوع إلى الخلف ولا التحرك يميناً أو شمالاً. وينتقل بخط عمودي من مربع إلى مربع مجاور باستثناء الخطوة الأولى حيث بإمكان اللاعب الاختيار بين نقل البيدق إلى المربع المجاور والمربع الذي يليه. حركة البيدق هذه ممكنة طبعاً إذا لم تعترض طريق أحجار أخرى أما عملية الأخذ عنده فتختلف عن غيره، فهو لا يأخذ في نفس الاتجاه الذي يسير فيه بل بزاوية نصف قائمة. البيدق الأبيض الذي يشغل المربع e4 (صورة ٧) لا يستطيع أخذ الحصان، بينما بإمكانه أخذ أي من البيدقين الذين يشغلانd5 وf5 وللبيدق خاصة هامة، ففي حال وصوله إلى الخط الأفقي الأخير الثامن (أو الأول) يتحول إلى أية قطعة يشاء اللاعب ماعدا الملك طبعاً، وتسمى هذه العملية عملية الترقية. وبما أن الوزير هو القطعة الأقوى على الرقعة، غالباً ما يتحول البيدق المنتصر إلى وزير.



* كش ملك ووضعية مات

من المعروف أن جولة الشطرنج تنتهي بموت الملك. والطرف المنتصر هو الطرف الذي يقضي على ملك الخصم. وعبارة «كش ملك» يفترض أن

يقولها حسب القواعد القديمة للعبة الطرف الذي تهدد إحدى قطعه ملك الطرف الآخر أي عندما تكون إحدى القطع قادرة على قتل الملك فيما لو بقيت الوضعية على ما هي عليه. من أصول اللعبة أن يحاول اللاعب إخراج ملكه من هكذا وضع ويتم ذلك بثلاث طرق: إما أن يغيّر الملك وضعيته فينتقل إلى خط آخر غير مهدد، إما أن يقضي الطرف المهدَّد على القطعة المهدِّدة وإما أن يضع إحدى قطعه بين الملك المهدد وبين القطعة المهددة (طبعاً الطريقة الأخيرة لا تنفع إذا كانت القطعة المهددة حصاناً). وإذا استحال إيجاد أحد المخارج الثلاث المذكورة، نقول أن الملك في وضعية «مات» وهي الوضعية التي يسعى كل لاعب لإيصال ملك الخصم إليها.

* وضعية بات ووضعية التعادل

عندما لا يكون الملك في وضعية الكش، أي عندما يكون غير مهدد بشكل مباشر، لكنه في الوقت نفسه يشغل وضعية لا تسمح له أو لغيره من القطع الحليفة بالحركة دون أن يصبح الملك مهدداً بنتيجة هذه النقلة المتوجبة، تسمى هذه الوضعية وضعية «بات» وتنتهي الجولة في مثل هذه الحالة بالتعادل مهما يكن عدد القطع التي يملكها كل فريق. وتعتبر الجولة منتهية بالتعادل في إحدى الحالات التالية:

١ ـ في وضعية بات.

٢ ـ إذا وجد ملك أحد الطرفين في وضعية كش دائم.

٣ ـ إذا لم يستطع الطرف الأقوى أن يميت ملك الخصم ولم يجر أخذ أية قطعة أو تحريك أي بيدق من قبل الطرفين خلال خمسين نقلة متوالية.

٤ ـ إذا تكررت ثلاث مرات متتالية نفس الوضعية على الرقعة.

٥ ـ إذا وافق الطرفان على التعادل.

* عملية التبييت (الترخيخ)

التبييت أو الترخيخ خطوة معقدة يلجأ إليها كل لاعب مرة واحدة على الأكثر خلال جولة كاملة. ويشترك في الخطوة الملك وأحد الرخين. ويشترط في القطعتين المشتركتين أن لا تكون إحداهما قد غيّرت مكانها قبل التبييت وأن تكون المربعات الفاصلة بين الملك والرخ المشارك في العملية، خالية من

أيـة قطعـة معـاديـة، وأن تكـون هـذه المربعات إضافة إلى المربعات التي يشغلها الملك والرخ، غير مهددة من قبل الأحجار المعادية أثناء التبييت.

والتبييت نوعان: قصير وطويل. التبييت القصير أو الأقصر ويكون بمشاركة الملك والرخ الأقرب وفيه ينتقل الملك الأبيض مثلاً من e1 إلى g1 والرخ من h1 إلى f1 . أما التبييت الطويل فيتم بمشاركة الملك والرخ الأبعد، ويشغل بنتيجته الملك الأبيض المربع c1 والرخ d1 . ونفس القاعدة تنطبق على الجانب الأسود مع تغيير أرقام المربعات.

*** الأخذ بالمرور (بالتقاطع)**

عرفنا أن البيادق تسير فقط إلى الأمام قاطعة مربعاً واحداً في كل نقلة باستثناء النقلة الأولى. وعرفنا أن البيدق يقتل بيدقاً معادياً إذا وجدا في مربعات لا تقع على نفس الخط (الأفقي أو العمودي) بل على خطين متجاورين، وإذا كان المربعان المذكوران متحادين بنقطة واحدة (عن طريق الزوايا). كيف يمكن التوفيق إذن بين طريقة القتل هذه وإمكانية البيدق في خطوته الأولى بقطع مربعين دفعة واحدة؟ إذا وصل بيدق أبيض مثلاً إلى الخط الأفقي الخامس يصبح باستطاعته أن يقتل بيدقاً أسوداً في العمود المجاور فيما لو خطا هذا الأخير خطوة قصيرة أي إذا انتقل إلى الخط الأفقي السادس. أما إذا خطا البيدق المذكور خطوة طويلة، أي إذا قطع مربعين دفعة واحدة متخطياً المربع المهدد متوقفاً في مربع آمن، فإنه من حق البيدق الأبيض المرابط على الخط الأفقي الخامس أن يقتل الجندي القافز وينتقل إلى المربع المقطوع على الخط الأفقي السادس. هذه العملية تسمى عملية الأخذ بالتقاطع (en passant) أو الأخذ بالمرور.

* كيف تسجل جولة وتقرأ كتاباً في الشطرنج

لقد تعرفنا فيما مضى على تسميات كل القطع وكتابتها المختصرة. وعرفنا أن الرقعة مقسمة إلى ٦٤ مربعاً يحدد كل مربع بحرف ورقم حيث يرمز أحد الحروف إلى رقم العمود وأحد الأعداد إلى رقم الخط الأفقي. أما تسجيل نقلة ما فيتألف من تحديد رمز القطعة المنتقلة (ما عدا البيادق) وتحديد المربع الذي كانت تشغله (إلا إذا كان

ذلك في حكم المعروف) والمربع الذي انتقلت إليه. إن الرمز Qa4 يعني أن الوزير انتقل إلى المربع الواقع في العمود الأول(a) وعلى الخط الأفقي رقم(4) . أما الرمز Ra1a4 فيعني أن الرخ الكائن في المربع a1 انتقل إلى المربع a4 . بواسطة هذه الرموز يمكن تسجيل جولة أو كتابة مسألة وكتابة حلها. كما يمكن قراءة كتاب أو جولات قد لعبت في الماضي.

عند تسجيل جولة شطرنج يجب أن نكتب رقم النقلة قبل كتابة الرموز التي تشرحها. هذا وتستعمل في أدبيات الشطرنج رموز خاصة تستعمل للدلالة على نوعية نقلة ما أو وضعية ما أو ما شابه. لذلك تعتبر معرفة هذه الرموز ضرورية جداً للقارىء وهي مستعملة في هذا الكتاب أيضاً. سنشرح أدناه الرئيسية فيها:

(ـ) نقلة بدون أخذ حجارة من الخصم

(×) . (:) نقلة مع أخذ

(o-o) تبييت قصير

(o-o-o) تبييت طويل

(+) كش ملك

(++) كش مزدوج

(!) نقلة جيدة

(!!) نقلة ممتازة

(؟) نقلة ضعيفة

(؟؟) نقلة سيئة قد تؤدي إلى الخسارة.

(؟!) نقلة فيها مغامرة، موضع نقاش

هذه الرموز تكتب بعد كتابة الرموز التي تشير إلى النقلة مباشرة. وهناك بعض الرموز التي يستعملها المحترفون في تقييم وضعية الجولة، نذكر منها هنا:

(=) حظوظ اللاعبين في النصر متساوية

(±) وضعية الأبيض أفضل

(∓) وضعية الأسود أفضل

($\overline{\pm}$) وضعية الأبيض أفضل بقليل

($\overline{\mp}$) وضعية الأسود أفضل بقليل

أما نتائج الجولات فتكتب في لوحات على الشكل التالي:

الانتصار في جولة يقدّر بنقطة واحدة ويرمز إليه برقم ١ . ويرمز إلى خسارة جولة بصفر. أما التعادل فيقدر بنصف نقطة ويرمز إليه بـ ١ / ٢ (أو ٥ , ٠).

وفي نهاية اللعب تجمع النقاط لكل لاعب. لو قرأنا مثلاً أن لاعباً بعد ست جولات جمع أربع نقاط ونصف، فإن ذلك يعني أنه ربح ٤ جولات وخسر جولة وتعادل في جولة واحدة. وفي

حساب النتائج النهائية للمباراة يسجل عدد الجولات الرابحة مصحوبة بإشارة (+) والجـــولات الخـــاســـرة بـ(ـ) والجولات المتعادلة بـ(=). إذا قرأنا فـي جـدول أحـد اللاعبيـن 2 = ,3 - ,5 يعني ذلك أن اللاعب المذكور قد ربح ٥ جولات وخسر ٣ جولات وتعادل في جولتين من أصل عشر جولات. إن هذه الرموز المكتوبة أعلاه رموز عالمية معـرفتهـا ضـروريـة لمـن يقـرأ أدبيـات الشطرنج مهما تكن لغته.

أمثلة

لكي تترسخ القواعد المذكورة في ذهن القارىء اخترنا بعض الجولات - الأمثلة لكي يعيدها القارىء بنفسه.

جولة رقم ١

1. e2 - e4 e7 - e5 2. Bf1 - c4 Bf8 - c5 3. Qd1 - h5? Nb8 - c6?? 4. Qh5 × f7 مات.

جولة رقم ٢

1. e2 -e4 e7 - e5 2. Ng1 - f3 d7 - d6 3. Bf1 - c4 Bc8 - g4 4. c2 - c3 Nb8 - c6 5. Qd1 - b3 Bg4: f3?? 6. Bc4: - f7 ! Ke8 - e7 7. Qb3 - e6 مات

جولة رقم ٣

1. e2 - e4 e7 - e5 2. Ng1 - f3 Nb8 - c6 3. Bf1 - c4 Bf8 - c5 4. c2 - c3 Ng8 - f6 5. d2 - d4 Bc5 - b6? 6. d4× e5 Nf6 × e4 7. Qd1 - d5 Ne4 × f2?? 8. Qd5× f7 مات

جولة رقم ٤

1. e2 - e4 e7 - e5 2. Ng1 - f3 Ng8 - f6 3. Nf3 x e5 Nf6 x e4 4. Bf1 - c4? Bf8 - c5 5. Ne5 x f7?
Qd8 - h4! 6. O-O Bc5 x f2 7. Kg1 - h1?? Ne4 - g3 مات

جولة رقم ٥

1. e2 - e4 e7 - e5 2. Ng1 - e2 Bf8 - c5 3. f2 - f4 Qd8 - f6 4. c2 - c3 Nb8 - c6 5.g2 - g3? Ng8 - h6! 6. Bc1 - g2 Nh6 - g4 7. Rh1 - f1 Ng4 × h2 8. f4 × e5?? + Qf6 × f1 + !! 9. Bg2 × f1 Nh2 - f3 مات

جولة رقم ٦

1. e2 - e4 e7 - e5 2. Ng1 - f3 d7 - d6 3. Bf1 - c4 Bc8 - g4 4. Nb1- c3 g7 -g6? 5. Bc4× f7 ke8 - e7 7. Kc3 - d5 مات.

هذه اللعبة ظهرت للمرة الأولى في دست ليغال ـ ركيرمي (باريس ١٧٥٠) وأصبحت تعرف منذ ذلك الوقت بـ مات ليغال.

جولة رقم ٧

1. e2 - e4 d7 - d5 2. e4 × d5 Qd8 × d5 3. Nb1 - c3 Qd5 - d8 4. d2 - d4 Nb8 - c6 5. Ng1 - f3 Bc8 - g4 6. d4 - d5 Nc6 - e5?? 7. Nf3× e5!! Bg4 xd1 8. Bf1 - b5 + c7 - c6 9.d5 × c6 Qd8 - c7 10.c6 × b7 + Ke8 d8 11.Ne5 × f7 مات .

جولة رقم ٨

1.e2 - e4 e7 - e5 2.d2 - d4 e5 × d4 3.c2 - c3 d4 × c3 4. Bf1 - c4 c3 × b2 5. Bc1 × b2 d7 - d5 6. Bc4 × d5 Bf8 - b4 + 7.ke1 - f1 Ng8 - f6 8. Qd1 - a4 + Nb8 - c6 9. Bd5 × c6 + b7 × c6 10. Qa4 × b4?? Qd8 - d1 + 11. Qb4 - e1 Bc8 - a6 + 12. Ng1 - e2 Ba6 × e2 + 13. kf1 - g1 Qdl × e1 + مات

جولة رقم ٩

1. e2 - e4 e7 - e5 2. Ng1 -f3 Nb8 - c6 3. Bf1 - c4 Bf8 - c5 4.d2 - d3 Ng8 - e7? 5. Nf3 - g5! O-O 6. Qd1 - h5 h7 - h6 7. Ng5 × f7 Qd8 - e8?? 8. Nf7 × h6 ++ Kg8 - h8 9. Nh6 - f7 ++ Kh8 - g8 10. Qh5 - h8 مات

جولة رقم ١٠

1. e2 - e4 e7 - e5 2. Ng1 f3 Nb8 - c6 3. d2 - d4 e5 × d4 4. Nf3 × d4 Ng8 - e7 5. Nb1 - c3 g7 - g6? 6. Bc1 - g5 Bf8 - g7 7. Nc3 - d5! Bg 7 × d4?? 8. Qd1 × d4!! Nc6 × d4 9. Nd5 - f6 + Ke8 - f8 10. Bg5 - h6 مات

جولة رقم ١١

1. Ng1 - f3 Nb8 - c6 2.e2 - e4 e7 - e5 3. d2 - d4 Nc6 × d4 4. Nf3 × d4 e5 × d4 5. Bf1 - c4 Bf8 - c5 6. c2 - c3 Qd8 - e7 7. O-O Qe7 - e5? 8.f2 - f4! d4 × c3 + 9. Kg1 - h1 c3 × b2 10. Bc4 × f7 +! Ke8 - d8 11. f4 × e5 b2 × a1 Q 12. Bf7 × g81 Bc5 - e7 13. Qd1 - b3 a7 - a5?? 14. Rf1 - f8 +!! Be7 × f8 15. Bc1 - g5 + Bf8 - e7 16. Bg5 × e7 + Kd8 × e7 17. Qb3 - f7 + Ke7 - d8 18. Qf7 - f8 مات

الفصل الثالث

كيف تتعلم اللعبة وتجيدها

من السهل أن تتعلم لعبة الشطرنج وكل قواعدها، يكفي لذلك استيعاب الفصل الأول من هذا الكتاب. لكن ليس من السهل أن تجيدها. فالشطرنج أصبح علماً له أصوله ومبادؤه وتعاليمه في الستراتيجية والتكتيك. هذه المهمة يسهّلها الصبر والهدوء والمنهاجية في التعليم. فاللاعب الجديد يجب أن يحاول جاداً الاستفادة ممن سبقه وفهم ما تم اكتشافه. وبعد أن يتأكد من فهمه لطريقة نقل كل القطع وإمكانيته على تفسير الرموز عليه أن يتعلم الحالات البسيطة لوضع الـ مات. ومن المهم أن يتعلم سبل تجميع القطع المختلفة على جبهة ما وتنظيمها (زيادة عددها عند الضرورة أو انقاصه) لكي يفهم خصائص كل قطعة عن قرب ويحسها ويلمس كيفية إماتة الملك وكيفية الدفاع عنه. إن التمارين تساعد على تطوير الخيال وتثير الاهتمام باللعبة كما أنها تثير عند اللاعب الجديد حب اتقانها. وليس صدفة أن تكون النصيحة الأولى التي تعطى لكل مبتدىء هي أن يتعامل مع القطع على الرقعة وكأنها قطع حية عندها إمكانيات لا على أساس أحجار ميتة.

في بداية الأمر لا بد من التمرّن على النقلات الأقل تعقيداً، لذلك يفضل التعامل مع رقعة عليها عدد قليل من القطع.

*** بعض وضعيات مات البسيطة**

في البداية لا بد للقارىء من التعرف على القوة النسبية لكل قطعة يساعده على ذلك التعامل مع بعض وضعيات مات البسيطة. سوف نبدأ هنا بدرس النهاية التي يشارك فيها ملك ورخ من جهة ضد ملك وحيد من وجهة أخرى. انظر الصورة رقم (٨).

8

المبدأ الرئيسي هنا يكمن في دفع الملك المعادي آلى آخر صف على الرقعة أي إلى أحد أطراف الرقعة. في هذه الوضعية تظهر قوة الرخ في أول نقلة Ra1 - a7. هذه النقلة تحدّ من حرية الحركة عند ملك الأسود وتحصرها بالصف الأفقي الثامن وبعد ذلك تسهل عملية وضع مات.

1. Ra1 - a7	K h8 - g8
2. K h1-h2	

هذا يقود إلى وضعية مات شرط أن يتم التنسيق بين حركتي الرخ والملك الأبيض. اللاعب المبتدىء يجب أن يعتمد القاعدة العامة التالية **يجب وضع الملك في أقرب نقطة ممكنة من الملك المعادي على نفس الخط الأفقي أو العمودي**. وعندما يصل ملك الطرف الأقوى كما في هذه الحالة إلى الخط السادس يفضل وضعه لا على خط مستقيم واحد مع الملك المعادي، بل من جهة وسط الرقعة:

2. ...	K g8 - f8
3. Kg2 - f3	K f8 - e8
4. Kf3 - e4	Ke8 - d8
5. Ke 4-d5	Kd8 - c8
6. Kd5 - d6	...

لا النقلة Kd5-c6 لأن الملك الأسود ينتقل في هذه الحالة إلى الخلف إلى d8 فيفلت من الحصار مما يقود إلى إطالة اللعبة. والآن إذا انتقل الملك الأسود إلى d8 يتلقى مات في الحال بواسطة النقلة Ra7-a8.

6. ...	Kc8 - b8
7. Ra7 - c7	Kb8 - a8
8. Kd6 - c6	Ka8 - b8
9. Kc6 - b6	Kb8 - a8
10. Rc7 - c8	مات

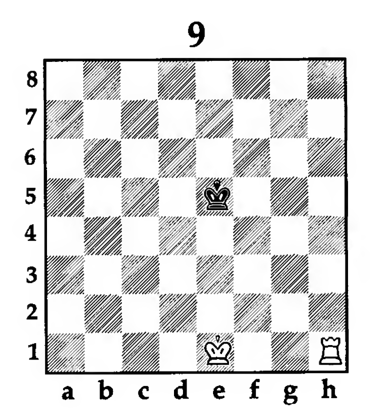
للوصول إلى وضع مات تطلب الأمر عشر نقلات ابتداء من الوضعية الأولى في النقلة الخامسة كان بإمكان الأسود أن يلعب Kd8-e8 وفي هذه الحالة يعتمد الأبيض على القاعدة المذكورة أعلاه فيلعب 6. Kd5-d6 Ke8-f8 (الملك الأسود سيضطر عاجلاً أم آجلاً للوقوع في مقابل الملك الأبيض ويتلقى مات

بواسطة النقلة Ra7-a8).

7. Kd6 - e6	Kf8 -g8
8. Ke6 - f6	Kg8 - h8
9. Kf6 - g6	Kh8 - g8
10. Ra7 - a8	مات

أما في وضعية الصورة رقم (٩)

9



بما أن الرخ لم يشارك بعد، يُفضّل دفع الملك إلى الأمام باتجاه الوسط لكن يجب عدم وضعه بمواجهة الملك المعادي.

2. ...	Kd5 - c4
3. Rh1 - h5	Kc4 - c3
4. Rh5 - h4	Kc3 - c2
5. Rh4 - c4 +	Kc2 - b3
6. Ke3 - d3	kb3 - b2
7. Rc4 - b4 +	Kb2 - a3
8. Kd3 - c3	Ka3 - a2

نلفت نظر القارىء إلى أن الملك الأبيض يقترب من الرخ ليس فقط ليحميه بل ولكي يحدّ من حركة الملك المعادي. الآن باستطاعة الأبيض أن يضع مات في ٣ نقلات:

9. Rb4 - a4 +	Ka2 - b1
10. Ra4 - a5	

باستطاعة الرخ أن ينتقل إلى حقل آخر من الصف العمودي (ما عدا الحقول a1,a2) وإجبار الملك الأسود على احتلال وضعية مقابلة للملك الأبيض.

10. ...	Kb1 - c1
11. Ra5 - a1	مات

في الوضعية الثانية احتاج الأبيض إلى إحدى عشرة نقلة لوضع مات. في وضعيات مشابهة يحتاج الأبيض بشكل عام إلى أقل من عشرين نقلة لوضع مات. بغض النظر عن تشابه الوضع في الحالات التي عالجنا، من المفيد للقارىء أن يكرّر ما استطاع من أمثال هذه الحالات لأن ذلك يعوّده بسرعة على خصائص القطع. لندرس الآن إمكانية وضع مات بواسطة ملك وفيلين لملك وحيد صورة رقم (١٠)

يجب حصر الملك في إحدى الزوايا في نهاية الجولة لوضع مات. وا
نحد من إمكانيته في المناورة

وضع الفيلين على خطين وتريين متجاورين ثم تقريب الملك الحليف فيما بعد متجنبين الوقوع في وضعية بات . وبما أن الملك الأسود في وضعنا الحالي يقع تلقائياً في الزاوية باستطاعة الأبيض أن يلعب التالي :

1. Bf1 - d3 Kh8 - g7
2. Bc1 - g5 Kg7 - f7
3. Bd3 - f5 ...

10

وإذا بالملك الأسود محصوراً في مساحة ضيقة من الرقعة . نتابع

3. ... kf7 - g7
4. Ke1 - f2 ...

في هذه النهايات يجب حصر الملك لا في أحد الخطوط الجانبية بل كما ذكرنا أعلاه في إحدى الزوايا لأنه بإمكاننا إماتته في الزاوية فقط . لهذه الغاية يجب أن يصل الملك الأبيض إلى الحقل السادس من أحد الأطراف العمودية أو الأفقية أي (في هذه الحالة) إلى f7, g6, h6 أو f8 وبما أن h6 و g6 هما الأقرب، فهما لذلك غايتنا .

4. ... Kg7 - f7
5. Kf2 - g3 Kf7 - g7
6. Kg3 - h4 Kg7 - f7
7. Kh4 - h5 Kf7 - g7
8. Bf5 - g6 Kg7 - g8
9. Kh5 - h6 Kg8 - f8

الآن يجب على الأبيض أن يحقق نقلة إضاعة وقت لكي يجبر ملك الأسود على التراجع

10. Bg6 - h5 Kf8 - g8
11. Bg5 - e7 Kg8 - h8

الآن يجب على فيل الحقل الأبيض أن يحتل موقعاً يستطيع منه في النقلة القادمة، عندما يعود الملك الأسود إلى المربع g8، أن يعلن كش

12. Bh5 - g4 Kh8 - g8
13. Bg4 - e6 + Kg8 - h8
14. Be7 - f6 مات

لإنهاء هذه الجولة احتاج الأبيض إلى أربعة عشر نقلة . معد لها عادة أقل من ثلاثين نقلة .

في كل النهايات المشابهة يجب أن

يحذر اللاعب المبتدىء الوقوع في وضعية بات .

أما النهايات التي يلعب فيها **ملك وحيد ضد ملك ووزير** فهي عادة أسهل النهايات أن حركة الوزير تجمع بين حركتي الرخ والفيل . اللاعب الذي بقي عنده حتى نهاية الجولة وزير وملك ضد ملك وحيد باستطاعته إنهاء الجولة لصالحه بأقل من عشر نقلات .

لندرس الوضعية التالية (صورة رقم ١١)

11

النقلة الأولى يفضل أن تكون نقلة الوزير محاولين قدر الإمكان الحد من حركة الملك الأسود :

1. Qh1 - c6	Ke5 - d4
2. Ke1 - d2	...

وهكذا يبقى أمام الملك الأسود مربع واحد

2. ...	Kd4 - e5
3. Kd2 - e3	Ke5 - f5
4. Q c6 - d6	Kf5 - g5

لـو خطا الأسود في النقلة الرابعة 4.... Kf5-g4 لتابع الأبيض +5.Qd6-g6

5. Qd6-e6	Kg5 - h4

في حال خطا الأسود في النقلة الخامسة 5. ...kh5 لتابع الأبيض ـ 6.ke3- f4 وضع في النقلة التالية مات .

6. Qe6 - g6	Kh4 - h3
7. Ke3 - f3	Kh3 -h4 (h2)
8. Qg6 - g4 (g2)	مات

في نهايات الوزير كما في نهايات الرخ يجب حشر الملك المعادي في طرف الرقعة. ونظراً لتفوق الوزير في القوة على الرخ فإن هذه العملية أسهل بكثير في وجود الأول .

في الحالات الثلاث المعروضة أعلاه رأينا كيف يمكن وضع مات بمشاركة ملك الطرف الأقوى وكما رأينا فإن المبدأ الرئيسي هو نفسه للحالات الثلاث . أما إذا أراد الطرف الأقوى وضع مات بدون مشاركة الملك فإنه يحتاج إلى رخين على الأقل . وفي حال وجود الرخين المذكورين كما في الصورة رقم ١٢

12

فالعملية بسيطة للغاية والمبدأ هو حشر الملك في الصف الأخير.

1. Rh1 - h4	Ke5 - f5
2. Ra1 - a5+	Kf5 - g6

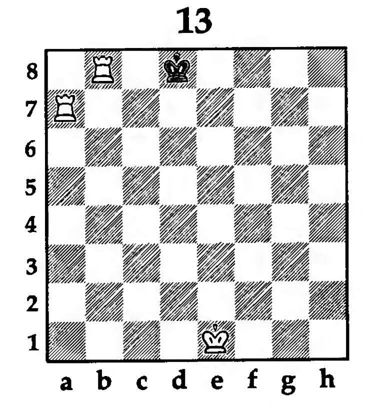
الآن لا يستطيع الأبيض تحقيق النقلة 3. Rh4 -h6 كيلا يخسر رخاً

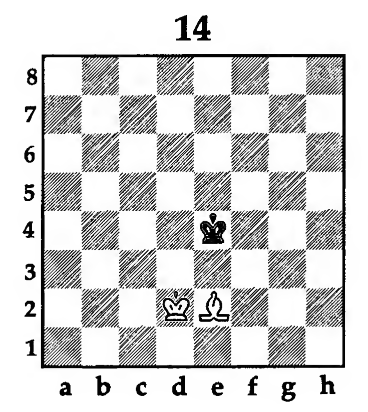
3. Rh4 - b4	Kg6 - f6
4. Rb4 - b6 +	Kf6 - e7
5. Ra5 - a7+	Ke7 - d8
6. Rb6 - b8	مات

* بعض النهايات البسيطة ـ نقل البيادق

بقاء بيدق زائد عند أحد الأطراف هو أقل الغنائم للطرف الأقوى لأن البيدق هو بشكل عام أضعف حجر على الرقعة. لكنه يبدو أحياناً أن هذا البيدق كاف لحسم الجولة بالتفوق. وكيفية الوصول إلى ذلك معروفة ـ تحول البيدق إلى وزير.

لكي يتحقق ذلك يجب أن يكون الملك قريباً من بيدقه وكقاعدة عامة **يجب على ملك الطرف الأقوى أن يكون دائماً أمام بيدقه، ويجب أن ينتقل بطريقة يبقى معها حقل فارغ بينه وبين البيدق.** أما إذا كان الملك المعادي أمام البيدق وعلى نفس الخط فإن الجولة تنتهي حكماً بالتعادل. سنظهر ذلك من خلال الأمثلة التالية (صورة ١٤):





الوضعية الظاهرة هي وضعية التعادل والطريقة التي يجب أن يتبعها الأسود هي المحافظة على مكان لملكه أمام بيدق الأبيض. أما إذا كان ذلك غير ممكن بسبب ملك الأبيض فعليه أن يأخذ مكاناً أمام (مقابل) الملك الأبيض

1. e2 - e3	Ke4 - e5
2. Kd2 - d3	Ke5 - d5

نقلة مهمة جداً وكل ما عداها يؤدي حكماً إلى الخسارة كما سنظهر ذلك أدناه. بما أن الملك الأسود لا يمكنه الوصول إلى بيدق الأبيض يتوجب عليه عدم التراجع والاحتفاظ بوضعية مقابل ملك الأبيض.

3. e3 - e4+	Kd5 - e5
4. Kd3 - e3	Ke5 - e6
5. Ke3 - f4	Ke6 - f6

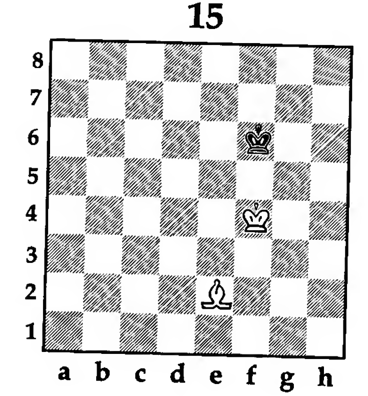
وهكذا تكررت الوضعية نفسها: ملك الأبيض يهاجم بينما لا يستطيع ملك الأسود الوصول إلى البيدق فتوجب عليه أن يأخذ مكاناً في مقابل خصمه.

6. e4 - e5+	Kf6 - e6
7. Kf4 - e4	Ke6 - e7
8. Ke4 - d5	Ke7 - d7
9. e5 - e6+	Kd7 - e7
10. Kd5 - e5	Ke7 - e8
11. Ke5 - d6	Ke8 - d8

إذا دفع الأبيض ببيدقه إلى الأمام يصبح ملك الأسود أمامه فيقع الأبيض أمام خيارين: إما أن يخسر بيدقه وإما أن يلعب Kd6-e6 فيقع في فخ وضعية بات. أما إذا حرّك الأبيض ملكه بدل تحريك البيدق فيضع الأسود ملكه أمام البيدق ويضطر بذلك الأبيض إلى التراجع بملكه مبقياً إياه على نفس الخط مع البيدق. وإذا انتقل الملك الأبيض إلى الأمام من جديد، يضع الأسود ملكه في المقابل.

إن إجادة هذه الطريقة وإتقانها بجذرية، عامل هام في لعبة الشطرنج. يضاف إلى ذلك كون هذه الوضعية تتكرّر باستمرار كون اللاعب المبتدىء غالباً ما يخسر تفوقه في نهاية الجولة لجهله هذه الطريقة.

في الحالة المصورة في (صورة ١٥)



ينتصر الأبيض لأن ملكه موجود أمام بيدقه وبينهما حقل فارغ. لكن الانتصار مشروط بمراعاة القاعدة التالية:

هاجم بالملك إذا كان ذلك لا يهدد بيدقك، ولا تحرك البيدق إلا إذا تطلبت ذلك سلامته.

1. Kf4 - e4 | Kf6 - e6

الأسود لا يسمح لخصمه بالهجوم لذلك يضطر الأبيض لدفع بيدقه إلى الأمام لكي يجبر الأسود على إزاحة ملكه جانباً فيدفع الأبيض بملكه إلى الأمام وتكون النقلة المراوغة السابقة قد مهدت الطريق لذلك.

2. e4 - e3 | ke6 - f6
3. Ke4 - d5 | kf6 - e7

لو لعب الأسود 3. ...kf5 لدفع الأبيض بيدقه إلى e4 لأنه لا يجوز دفع الملك إلى الأمام خوفاً من 4. ...Ke4 وخسارة البيدق. لكن كون الأسود قد اختار نقلة أخرى يجب على الأبيض أن لا يستعجل دفع البيدق إلى الأمام لأن سلامته لا تتطلب ذلك. وبدل ذلك يدفع الأبيض ملكه إلى الأمام.

4. Kd5 - e5 | Ke7 - d7
5. Ke5 - f6 | Kd7 - e8

والآن أصبح البيدق بعيداً فوجب تقدمه.

6. e3 - e4 | Ke8 - d7

لا معنى للنقلة 7.Kf7 لأن الأسود يـرد علـى ذلـك بـ Kd6 ... .7 فيضطـر الأبيض بعد ذلك للتراجع بملكه للدفاع عن بيدقه لذلك يلعب الأبيض بالبيدق.

7. e4 - e5 | Kd7 - e8

لو ذهب الأسود إلى حقل آخر لاستطاع الأبيض أن يلعب 8.Kf7 ومن ثم يدفع البيدق إلى e6 ثم إلى e7 و e8. كـل هـذه المـربعـات يحميهـا ملـك الأبيض. لكن بما أن الأسود يحول دون تحقيق ذلك فقد وجب على الأبيض أن يجبره على ترك موقعه مع التذكير بأن على الأبيض أن يبقي ملكه أمام بيدقه.

8. Kf6 - e6

لو لعب الأبيض في النقلة الثامنة بيدقه إلى e6 لانتهت الجولة إلى التعادل لأن الأسود يرد في هذه الحالة 8... Kf8

8. ... | Ke8 - f8
9. Ke6 - d7

الملك الأسود مضطر لتغيير مكانه وبيدق الأبيض يتحول في النقلة القادمة إلى وزير.

* مقارنة نوعية لقطع الشطرنج

قبل أن ننتقل إلى المبادىء الرئيسية للافتتاحيات سنحاول إعطاء القارىء فكرة عن قوة كل قطعة من قطع الشطرنج بالمقارنة مع غيرها. لهذه الغاية لا توجد قاعدة واحدة وثابتة، ففي المدارس المختلفة تقديرات تختلف بعض الشيء عن بعضها؛ كما أن قيمة القطعة تحدد في أغلب الأحيان حسب الوضع أو الموقع الذي تشغله، فلا يمكن مساواة رخ مطوّق وعاجز عن الحركة بآخر طليق وفعّال.

تحدد قيمة القطعة، بشكل عام، بإمكانية الحركة عندها، بالبعد الجغرافي لتأثيرها، أي بعدد المربعات التي يمكن قطعها في نقلة واحدة، بعدد المربعات التي تقع في مجال تأثيرها الفعّال (مقدار الخطر الذي تشكله على القطع المعادية) وبالسهولة والسرعة الضروريتين لها للوصول إلى جبهة قتال ما للمشاركة في الضغط على قطع الخصم أو ملكه.

إنطلاقاً من هذه التصورات يتضح أن الوزير هو الأقوى وفي المرتبة الثانية يأتي الرخ ثم يليه الفيل والحصان.

ويطلق على الوزير والرخ تسمية القطع الثقيلة وعلى الفيل والحصان القطع الخفيفة. أما المقارنة بين الفيل والحصان فيختلف عليها الكثيرون، فمنهم من يساوي بينهما ويعطي كلاً منهما قيمة ٣ بيادق ومنهم من يعتبر أن قيمة الفيل تزيد الحصان بنصف بيدق. والصحيح أن هاتين القطعتين يجب مقارنتهما بشكل مرن ونسبي. ففي الصراع ضد بيدق منفرد تعتبر فعالية الفيل أكبر وكذلك في الصراع ضد الرخ. أما في بداية الجولة حيث طرقات الفيل غير سالكة، فإن الحصان أكثر فعالية. وإذا جُمعت قوة فيلين تصبح أكبر من قوة حصانين لأن تأثيرهما يغطي الرقعة بلونيها. كما أن قوة الفيل مع الرخ أكبر من قوة حصان مع الرخ. أما قيمة الرخ فتقدّر بحصان وبيدقين. وقوة الفرز تعادل قوة رخين أو أقل بقليل.

الملك يعتبر قطعة دفاعية خلال الجولة لكنه لا يلبث أن يتحول إلى قطعة هجومية في آخر الجولة، عندما تختفي القطع الثقيلة عن الرقعة. إن حسن استخدام الملك في آخر الجولة يلعب دوراً هاماً في تقرير مصيرها. أما

قوة البيادق فهي متساوية في بداية الجولة لكن البيدق الذي يصل إلى الحظ الأفقي السابع مثلاً (عند الأبيض) يعتبر أثمن من البيدق الذي لم يتحرك بعد. وكلما اختفت القطع (الضباط) عن الرقعة، ارتفعت أسهم وقيمة البيادق (الجنود). إن هذا التقييم للقطع يجب أن لا يجرّ اللاعب المبتدىء إلى استهواء المبادلة المتسرعة التي تربحه في الكمية، بل يجب أخذ النوعية والوضعية في عين الاعتبار. ففي بعض الأحيان يعتبر الحصان الفعال الذي يؤدي دوراً في اللعبة أهم بكثير من الرخ المتقوقع في زاوية الرقعة منتظراً دوره في المعركة التي لم يدخلها بعد.

* الف باء الافتتاحيات

كيف تبدأ جولة الشطرنج؟

- في بداية الجولة يتوهم اللاعب بأن الخيار كبير، إذ بإمكانه أن يختار واحدة من عشرين نقلة ممكنة (١٦ نقلة للبيادق و٤ نقلات للحصانين)، أي أنه بعد النقلة الأولى يمكن خلق عشرين وضعية مختلفة. وبعد أن يرد الأسود يمكن خلق أربعمائة وضعية مختلفة وهكذا دواليك. فبعد عشر نقلات يمكن خلق ١٦٥٥١٨٨٢٩١٠٠٥٤٤ × $١٠^{١٢}$ وضعية.

وبرأي أستاذ الشطرنج الدولي إيڤي المختص بالرياضيات، فإنه لو تعاون ١٢ ألف اختصاصي في الرياضيات لاختيار أفضل النقلات وصرف كل منهم $\frac{١}{٢}$ من الثانية لكل نقلة لاحتاجوا إلى بلايين القرون. فكيف يختار إذن أستاذ الشطرنج من هذا البحر نقلاته الصحيحة؟

- ليس بالصدفة طبعاً، بل تساعده على ذلك خبرة أجيال طويلة والقوانين التي توصلت إليها هذه الأجيال وتساعده الوضعية المعينة ويساعده مستوى ثقافته الشطرنجية التي تمكنه أحياناً من اللعب بنوع من الغريزية التي تلد عند مزاولة اللعبة بشكل دائم.

في الواقع إن علم البدايات غني جداً، تشارك فيه كل القطع تقريباً. فهو يمهد الطريق لوضعية جيدة في وسط اللعبة ونهاية مشرّفة في آخر الجولة. لذلك تعتبر البداية من المسائل الرئيسية في جولة الشطرنج. وقد صدرت مئات الكتب التي تشرح آخر ما توصل إليه أساتذة الشطرنج في مجال علم البدايات. لكننا كي لا نضيع القارىء

في البداية سنكتفي الآن بمدخل إلى هذا العلم على أن نعرض ملخصاً لأهم البدايات المعروفة في مكان آخر من هذا الكتاب.

الفكرة الرئيسية المتوخاة من البدايات هي تحريك أكبر عدد ممكن من القطع لتأخذ مكانها في تحصيناتها على الجبهة. فالبداية هي بمثابة إعلان التعبئة العامة ونشر القوات في وضع قتالي. البيادق الموجودة في الوسط يجب أن تدفع إلى الأمام لتفتح الطريق أمام القطع التي ستخرج من ثكناتها. تخرج أولاً الأحصنة والفيلة وتجري عملية الترخيخ ويحاول بعد ذلك الرخان احتلال الخطوط المفتوحة فتكون بذلك قوات هذا الطرف قد أصبحت في وضع قتالي. كل ذلك يجب أن ينجز خلال أول ١٢ نقلة. فإذا استطاع أحد اللاعبين أن يطور قواته بشكل أسرع، يعني ذلك أن افتتاحيته مقبولة.

إن الافتتاحية لا ينظمها أحد اللاعبين بمفرده بل تدخل في حسابه ردود الطرف الآخر لأن لعبة الشطرنج هي كالحب علاقة بين شخصين لا يمكن لأحد أن يتصرف بها بمفرده. وكما قال الإيطالي لولّي (١٧٦٣) فإن البداية السيئة في الشطرنج كالأساس العاطل في البيت (لا يصمد).

في عودة إلى احتمالات النقلة الأولى نرى أن النقلات 1. e2 - e4 e7 - e5 أو 1. d2-d4 d7-d5 هي الأكثر انتشاراً وتعقلاً نفتح بواسطتها الطريق أمام الفيل والوزير. أما النقلات 1. g2 - g4 g7-g5 و 1. h2-h4 h7-h5 فهي على العكس من ذلك ليست غير مجدية فحسب، بل مضرّة، لأنها تضعف حماية الملك في المستقبل (بعد عملية التبييت القصيرة). إن وسط الرقعة، الذي هو عبارة عن المربعات e4, e5, d4, d5 يضاف إليها أحياناً f5, c4, c5, f4 يعتبر أهم منطقة لتواجد القطع. لذلك يحاول كل لاعب احتلال مواقع له في الوسط أو جعل الوسط على مرمى قطعه. فمن الوسط تستطيع القطع التحرك وبسرعة إلى أية منطقة كانت؛ وتبقى قريبة من مواقع الملكين.

كيف يبدأ اللاعب المبتدىء جولته عادة؟

ـ ينتشر بقطعة أو قطعتين من قطعه

(الوزير بالدرجة الأولى) ويحاول وضع مات لخصمه بسرعة . الجولة التالية عبارة عن نموذج لجولات المبتدئين الذين لا يتسلحون بالنظرية في الشطرنج .

1. e2 - e4 e7 - e5
2. Bf1 - c4 Bf8 - c5
3. Qd1 - h5

خطر مزدوج على e5 و f7

3. ... Nb8 - c6??
4. Qh5: f7 مات

إن فكرة الأبيض قد تحققت فقط لأن الأسود لعب خطأ . لو فرضنا أن الأسود لعب !Qe7 ... 3. كيف كان للأبيض أن يتابع؟ ـ لو تابع 4. Nc3 لرد الأسود 4. Nf6... مما يضطر وزير الأبيض للتراجع بعد أن خسر نقلتين سدى . أما الأسود فقد ربح في الوقت . فهو لم ينتشر بحصانه وحسب بل أجبر الوزير المعادي على التراجع وحافظ على دوره في اللعب .

هناك احتمالات أخرى منها 4. Nf3 وأيضاً

4. Ng1 - f3 Nb8 - c6
5. Nf3 - g5?

يتابع هجوماً في غير محله . كان من الأفضل أن يلعب

5. Nc3 - Nf6 6. Qh4
5. ... Bc5 × f2 + !
6. Ke1 × f2?
6. Kf1 كان من الأفضل لعب

لكي نسهل بعد 6. .. Nh6 النقلة السابعة

7. B× f7+! N× f7 ثم 8. Q× f7+Q× f7
9. N× f7 K × f7 10. K× f2

رابحاً بذلك أحد البيادق .

6. ... Qe7 - c5 +
7. Kf2 - e1 Qc5 × c4
8. b2 - b3

وهكذا دواليك .

إن من السيء حفظ بعض الافتتاحيات ببغائياً لأن ذلك يجعل صاحبها مرتبكاً بعد النقلات الأولى . يجب مناقشة كل افتتاحية قدر ما أمكن من التفصيل .

لنناقش الآن الافتتاحية التالية :

1. e2 - e4 e7 - e5
2. Ng1 - f3

هذه النقلة تعتبر مطوّرة ومهاجمة في نفس الوقت

2. ... d7-d5

الأسود اختار التكتيك الدفاعي ونقل نقلة سيئة من حيث المبدأ . في البدايات يفضل، قدر الإمكان، نقل القطع لا البيادق (نذكر بأن المقصود بالقطع الحصان، الفيل، الرخ والوزير، أما

الملك والبيادق فنسميها بأسمائها).

3. d2 - d4

الأبيض ينتقل بسرعة إلى الهجوم ويحاول السيطرة على الوسط لكي يمتلك القدرة الكافية لتطوير قطعه.

3. ... Nb8 - d7

الأسود لا يرضى بخسارة الوسط وهو يفضل نقلته على نقلة مثل ... .3 Nc6 مع أن الحقل c6 يناسب الحصان فإن النقلة Nd7 ... .3 غير صحيحة من حيث المبدأ لأنها تحجب عن الفيل خط نشاطه c8 وبدل السماح لقطع الأسود بالتحرك فإنها تضيّق عليهم.

4. Bf1 - c4 h7 - h6
5. Nb1 - c3 Ng8 -f6
6. Bc1 - e3 Bf8 - e7
7. Qd1 - e2 ...

انطلاقاً من رغبته في أن يسبق خصمه في تطوير قطعه، نجد الأبيض لا يضيع الوقت حتى في التبييت. الهدف من النقلة الأخيرة هو إجبار الأسود على الرد c6... .6 لكي يحرّر الحقل c7 للوزير، خوفاً من النقلة Ra1-d1 وما يتبعها d4×e5. في الحالات الأخرى يضطر الأسود للعب e5×d4 ويتخلى بذلك عن الوسط.

7. ... c7-c6
8. Ra1 -d1 Qd8-c7
9. O-O

الأبيض قد أنهى تطوره في حين بقي الأسود في انزوائه. وضعية الأبيض جيدة لأنه لا يوجد فيها نقاط ضعف بل إن قطعه مستعدة للمناورة وللقيام بهجوم.

* كيف تلعب في وسط الجولة

إذا كان هدفك في بداية الجولة الانتشار وتطوير القطع واحتلال المواقع الحساسة، ففي وسط الجولة يجب أن تحاول قدر الإمكان بناء الوضعيات المركبة التي تقود إلى الهجوم المباشر على الملك. إن اللاعبين المحترفين يتبعون تكتيكاً آخر في اللعب. فهم يبحثون عن ربح في الكمية والنوعية ويبنون المواقع المحصنة التي لا تكون موجهة بالضرورة نحو الملك. أما اللاعب المبتدىء فينبغي أن يتدرب على اللعب التركيبي المتعلق بالهجوم على الملك. لأن هذه الطريقة أمتع وتساعد في الوقت ذاته على جمع الخبرة في التركيب الوضعي إلى أن يأتي اليوم الذي يشعرون فيه بأنهم أصبحوا أقوياء.

إذا بـدأت هجـومـك علـى الملـك مـوجهـاً قـواك المنسقـة، يجـب أن لا تخاف التضحية، إذ بإمكانك التضحية ببيدق بل وبقطعة خفيفة أحياناً، لكن يجـب أن تكـون حـذراً عنـدمـا تكـون القطعة المضحى بها رخاً أو وزيراً؛ لأن القطع الثقيلة يمكن التضحية بها عندما تضمن أن هجومك سيؤدي إلى مات.

لنستعرض بعض الأمثلة التي تشرح وجهات النظر التي ذكرنا. انظر الصورة (١٦).

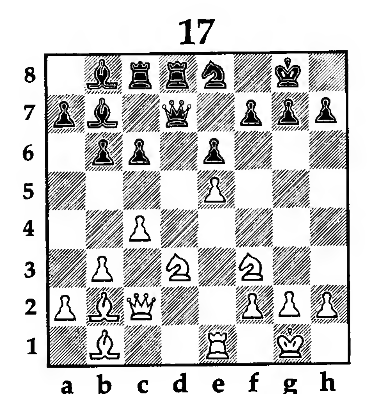
16

تجد فيها وضعية بسيطة: الطرفان يتعادلان في امتلاك القوى المادية. لكن الأبيض يتفوق في مسألة معينة، فهو يمتلك خطاً مفتوحاً. يضاف إلى ذلك أن وزيره وفيله يشغلان وضعية هجومية بالنسبة للملك المعادي. لو كان الآن دور الأسود في اللعب لكان بمقدوره التوصل إلى مساواة في الوضعية مع خصمه، محركاً حصانه إلى e5 أو أحد الرخين إلى d8. من البديهي أن يحاول الأبيـض الحـؤول دون ذلـك بـواسطـة النقلة 1.e4-e5. فإذا قضى الأسود على البيدق المنقول بواسطة الحصان. يتبع ذلك

2. Nf3 × e5	Bc7 × e5
3. Qd3 - h7+	Kg8 - f8
4. Rd1 - d7	

وبعد ذلك يضع الأبيض مات، لأنه لم يبق أمام الأسود إلا الوزير في h8. فقط بعد دفع البيدق إلى «g» عند ذلك يضع الأبيض مات بواسطة 5. Qh7× f 7 ونستعرض وضعية الصورة (١٧).

17



في ضوء التطورات التي نعرفها، فإن القوى المادية عند الطرفين متساوية،

باستثناء تفوق نوعي بسيط للأسود: رخ مقابل حصان. هذا التفوق يعتبر مقرراً لأنه كاف لتحقيق النصر. لكن ذلك ممكن لو كان الوضع بسيطاً خال من الأخطار. ماذا نجد في الصورة؟ ـ لو حدقنا فيها جيداً لوجدنا أن وضع الأسود لا يخلو من الشوائب. فالأسود يمتلك خطاً مفتوحاً يشغله الرخ والوزير (إيجابية). لكن الأبيض يطوّق تحركات هذه القطع بواسطة حصانه الذي يقف في d3 ولو لم يكن عند الأبيض تفوق في الوضعية تعوض عن تفوق الخصم المادي، لكانت النتيجة محسومة لصالح الأسود.

الآن يلعب الأبيض الذي تحتل قطعه مواقع أفضل من مواقع القطع المعادية. باستطاعته استعمال تفوقه في التمركز (المواقع) والوقت. وفي درس توزيع القطع عند الطرفين، نجد عند الأسود فيلين مطوقين؛ الأول بواسطة البيدق e5 والآخر بواسطة بيدقه c6. رخ الأسود الذي يقف في الحقل c8 عاطل من العمل، يلزمه الوقت للخروج إلى ساحة الصراع. أما حصانه e8 فيحتل موقعاً دفاعياً لا أكثر. إن كون الحصان هو القطعة الوحيدة القريبة من الملك تؤمن له الحماية، يقودنا إلى اعتبار وضعية الأسود جيدة من حيث الدفاع وفي صالحه من حيث الكمية. هناك سلبية في وضعية حصان الأسود تكمن في كونه يعيق تحرّك القطع الصديقة ويحد من إمكانات مشاركتهم في الدفاع عن ملكهم. وبكلمة أخرى نقول إن وضعية الأسود مقيدة. لكن لو كان دوره في اللعب لتمكن من تحسين وضعه بواسطة النقلة c6-c5 منتقلاً بذلك إلى الهجوم لأن النقلة المذكورة تهدد بـ Bb7 × f3. الشيء الذي يفتح ثغرة في جناح الملك ويقلّل من قوة الأبيض الهجومية. ومن المعقول جداً أن تكون النقلة المذكورة مدخلاً ليس فقط للتعادل بل لإنتصار الأسود أيضاً. فمن الطبيعي إذن أن يحاول الأبيض منع خصمه من تحقيقها.

لنتفحص الآن وضعية الأبيض: كل قطعه تحتل مواقع جيدة باستثناء الفيل المتمركز في b2. كلهم يتمتعون بحرية الحركة ويمكن نقلهم بسرعة من جناح إلى آخر. يضاف إلى ذلك أن الفيل المتمركز في b1 يساعد الوزير الأبيض

في هجومه ضد ملك الأسود، هذا الهجوم الذي سيبدأ حالما يترك الحصان d3 مكانه. إلاما يقود هذا التحليل؟ ـ لقد اكتشفنا بواسطته مهمتين تقعان على عاتق الأبيض: منع البيدق c6 من التقدم وسحب الحصان d3 من مكانه. المهمة الأولى يمكن تحقيقها بسهولة بواسطة النقلة c4-c5. هذه النقلة سهلة التحقيق لكنها بطيئة المفعول، يمكن للأسود بعدها أن يلتقط أنفاسه لأنها نقلة دفاعية. أما مهمة الأبيض الثانية فممكنة التحقيق، بنقل الحصان إلى b4 أو f4 أو c5. فأي احتمال نختار؟ـ لو نقلنا الحصان إلى المربع b4 لأصبح وحيداً في جناح الوزير وعاطلاً عن العمل (نقلة سيئة) أما إذا نقلناه إلى f4 فيقترب من جناح الملك ويتمكن بذلك من المشاركة في الهجوم. إن هذه النقلة كان ممكن اعتبارها ممتازة لولا الثغرة في إمكانية الرد g7-f6 من قبل الأسود الذي يخرجه من المأزق. يبقى أمامنا الاحتمال الثالث Nd3-c5 وهي النقلة الوحيدة التي تقود إلى الهدف المنشود. فهي في الوقت نفسه تمنع تقدم البيدق c6. وبهجوم الحصان على الوزير المعادي يحرم الأسود من ممارسة الدفاع عن ملكه. إن النقلة الأخيرة هي الأفضل مع أنها تؤدي إلى فقدان الحصان. فلنرَ ما يمكن أن يحدث لاحقاً.

1. Nd3 - c5	b6 × c5
2. Qc2 × h7+	Kg8 - f8

الآن أصبح باستطاعة الأبيض أن يختار ما بين الكش الدائم المؤدي إلى التعادل ومتابعة اللعبة. أما الكش الدائم فيمكن تحقيقه بواسطة النقلات التالية: 3. Qh8 + Ke7 4.Qh4 + فلا يبقى أمام ملك الأسود إلاّ الرجوع إلى f8 فيتابع الأبيض ملاحقة ملك خصمه إلى ما لا نهاية.

أما فيما لو خطط الأبيض بشكل آخر لوجد أن النقلة Bb2-a3 تعوض عليه خسارته الكمية على الأقل وهكذا:

3. Bb2 - a3	Bb8 - d6

إن رد الأسود هذا هو الوسيلة الوحيدة التي تنقذه من خطر النقلة الرابعة + N:c5 المنتظرة. ويتابع الأبيض

4. e5 × d6

كان بإمكان الأبيض أن يربح أيضاً فيما لو لعب 4. Re1-d1 لكن هذه النقلة تقود إلى وضع معقد جداً. وبالمناسبة إذا كانت الجولة مؤكد ربحها فمن

الأفضل أن نختار النقلات الأبسط لكي نتحاشى الأخطاء المحتملة.

4. ...	Be8 × d6
5. Ba3 × c5	Kf8 – e7
6. Nf3 – e5	Qd7 – e8
7. Re1 – d1	Qe8 – h8
8. Qh7 × h8	Rd8 × h8
9. Rd1 × d6	Rh8 – d8
10. Rd6 – d7 + +	Ke7 – f6
11. Rd7 × f7 +	Kf6 – g5

على النقلة ... 11. K × e5 يرد الأبيض بـ 12.f4 مات.

12. Bc5 – e3 +	Kg5 – h4
13. Rf7 – f4 +	Kh4 – h5
14. Bb1 – g6 +	Kh5 – g5
15. h2 - h4 +	Kg5 – h6
16. Rf4 – ∾	

والحصان e3 يقتل الملك.

لقد عرضنا هذه الجولة حتى النهاية لكي نظهر أهمية التنسيق بين القطع الحليفة في وسط اللعبة وخاصة عند الهجوم على الملك.

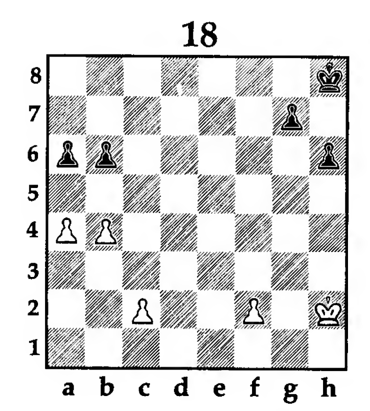
* أي مبدأ تتبع في آخر الجولة

في نهاية الجولة عندما تشح القطع على الرقعة (أو تنعدم)، يأخذ البيدق حجماً يفوق حجمه الاعتيادي. والملك الذي كان يقبع في إحدى الزوايا مختبئاً محتاجاً إلى حماية في بداية الجولة ووسطها يصبح في النهايات قوة هجومية ضاربة يعتمد عليها في تقرير مصير الجولة. إن أي بيدق مرشح لأن يتحول إلى وزير أو إلى أية قطعة أخرى، لذلك يجب العمل على إيصاله إلى الصف الأخير.

اللاعب المبتدىء يخاف عادة على ملكه فيتجنب استخدامه في المعركة. بينما الصحيح هو دفع الملك إلى وسط الرقعة واستعماله بشكل فعّال ضد البيادق المعادية ولحماية البيادق الحليفة.

والجدير بالذكر أن حسن استخدام الملك في آخر الجولة يقرّر مصير أغلب الجولات. سنشرح ذلك في المثل التالى (صورة ١٨)

18



وضعية يربح فيها الأبيض لأن ملك الأسود يقع على مسافة أبعد (بحقل

واحد) عن بيادق جناح الوزير. لو كان يقف لا في الحقل h8 إنما في g8، بل لو كانت النقلة الأولى من حظ الأسود وكان بإمكانه أن يصل إلى g8 قبل أن يتمكن الأبيض من البدء في دفع بيادقه لكانت الجولة في صالح الأسود أو في أسوأ الاحتمالات لانتهت بالتعادل. طريق الربح في الجولة الحالية سهل جداً حسب التسلسل التالي:

1. c2 – c4	Kh8 – g8
2. c4 – c5	b6 × c5
3. b4 – b5	...

لو أخذ الأبيض البيدق لاستطاع الأسود الخروج بملكه والاقتراب به. لكن دفع الأبيض لبيدقه إلى الأمام يهدد بوصوله إلى الصف الأخير وتحوله إلى وزير في الحقل b8 حيث لا يطاله ملك الأسود مما يؤدي إلى النجاح.

3. ...	a6 × b5
4. a4 × b5	

كان باستطاعة الأبيض أن يلعب 4.a5 ويتجه به نحوالصف الأخير كي يتحول إلى وزير، لكن ذلك يبقي للأسود قوة أكبر من الاحتمال الآخر فلا داعي لذلك.

4. ...	Kg8 – f7
5. b5 – b6	Kf7 – e7
6. b6 – b7	...

وفي النقلة القادمة يبعث عند الأبيض وزير ويصبح نصره في حكم المؤكد.

* بعض النصائح العملية

١ ـ في بداية الجولة أخرج قطعك بسرعة وحاول التبييت باكراً، التبييت القصير هو الأفضل. التبييت يقوي موقف الملك.

٢ ـ في نهاية الجولة عندما تكون قد زالت القطع الثقيلة عن الرقعة ادفع ملكك إلى وسط الرقعة، وادفع بيادقك إلى الأمام.

٣ ـ حدّد نشاط قطعك وصوّبها إلى اتجاهات محددة. لا تكسر سلسلة بيادقك في أول الجولة.

٤ ـ حاول استلام زمام المبادرة كلما سنحت الفرصة ـ المبادرة بحد ذاتها تفوق.

٥ ـ في الافتتاحية أخرج حصاناً واحداً على الأقل قبل أن تبدأ بإخراج الفيلة.

٦ ـ ضع رخيّك على خطوط مفتوحة.

٧ ـ عوّد نفسك على الألعاب التركيبية لأنها توسع الخيال.

٨ ـ لا ترفض نقلة محببة إليك خوفاً من

الخسارة. إذا اعتبرت النقلة جيدة جرّبها فالتجربة خير معلم. وتذكر أنك ستخسر مئات الجولات قبل أن تصبح لاعباً ماهراً.

٩ ـ في بداية الجولة تجنب اللعب مرتين بقطعة واحدة لأن ذلك يعيق تطورك. فضّل نقل القطع على نقل البيادق.

١٠ ـ تقبّل أية تضحية ـ ببيدق أو بقطعة، إذا لم ترَ خطراً مباشراً من جراء ذلك.

إن هذه النصائح ليست قواعد ثابتة تصح في كل المناسبات، بل مبادىء للتوجيه وهي صحيحة بالإجمال يهتدي بها حتى المحترف. مع أنه يقتضي أن نحيد عنها في بعض الحالات الخاصة.

الفصل الرابع

الستراتيجية والتكتيك في الشطرنج

كثيراً ما نسمع أن جولة ما قد لعبت بشكل جيد (أو العكس)؛ وإن لاعباً ما قد لعب بشكل صحيح مع أنه خسر الجولة. فما هو المقصود بالجودة في النقلة أو الجولة؟ إن النتيجة في لعبتك ليست هي الأهم. المهم هو الدخول في صلب اللعبة وتعقيداتها. إن التنوع والتركيب المعقد في وضعيات الشطرنج المختلفة طالما خوّفت بعض المبتدئين وأبعدتهم عن اللعبة؛ أما اللاعب المحترف فيجد متعة في ذلك. وكلما كانت الجولة بسيطة، كلما فقدت نكهتها. وكما ذكرنا في الفصل السابق، لتنظيم هجوم ما، قد يتطلب الأمر أحياناً التضحية بقطعة أو أكثر مع ما يرافق ذلك من مناورات وأخذ ورد. ليس بإمكان كل لاعب بالطبع أن يخوض غمار هكذا معارك ويخرج منها رابحاً. فالأمر يتطلب سعة في الخيال وذاكرة تستوعب حساب خمس أو عشر نقلات إلى الأمام مع تخمين كل الاحتمالات في ردود الخصم.

إن قلة التجربة وعدم التسلح بالنظرية عند المبتدىء يدفعانه ليس فقط لعدم حساب كل الاحتمالات الممكنة، بل وإلى تجاهل القوانين الرئيسية للعبة التي بدونها لا يمكن تنظيم أية لعبة مركبة. ولما كان التعقيد والتركيب مصدر المتعة الحقيقية في لعبة الشطرنج، وجب إعطاء القارىء فكرة عن المبادىء العامة التي تضعه في الطريق الصحيح.

هناك مبادىء عامة في الشطرنج يجب أن يراعيها كل لاعب سوف نتناولها بنوع من التفصيل في هذا الفصل؛ وقد ذكرنا بعضها في الفصل السابق. إن أي لاعب لا يراعي هذه المبادىء، أو بعبارة أخرى يرتكب أخطاء مبدئية يخسر الجولة بالتأكيد (إذا كان خصمه محترفاً بالطبع).

كما ذكرنا سابقاً فإن هناك ثلاث مراحل رئيسية في الشطرنج: البداية ـ ويسود فيها مبدأ التعبئة وتحريك القوى. الوسط ـ وفيه تستعمل كل القوى المتوفرة لحسم الموقف. النهاية ـ وفيها نحصد نتيجة المرحلتين السابقتين. ويمكننا القول إن المبادىء الرئيسية للعبة، تجد لها مكاناً في المراحل الثلاث المذكورة وإن يكن بنسب مختلفة. ويمكننا القول سلفاً إنه رغم كون التكتيك يختلف تبعاً لظروف اللعبة فإن المبادىء الستراتيجية الرئيسية تبقى سارية المفعول.

قبل أن نبدأ بعرض المبادىء المذكورة سوف نفسر مصطلحي الستراتيجية والتكتيك في الشطرنج. الستراتيجية تتلخص ببناء المخطط العام ووضع تصاميم الخطة للجولة. أما التكتيك فعبارة عن تحقيق أو تطبيق المخطط المرسوم مع الاستعانة بما نملك من قوى على الساحة. وفي مجال التكتيك يدخل كل ما من شأنه الاستفادة من إمكانياتك الذاتية ومواقع الضعف عند خصمك ويدخل في نطاق ذلك تحريك البيادق، تطوير القطع ودفعهم إلى أماكن حساسة، المبادلة والمناورة والتركيب. إن عناصر الستراتيجية في الشطرنج هي: ١ ـ وسط الرقعة. ٢ ـ خطوط الرخ المفتوحة. ٣ ـ اللعب في الصفوف الأفقية السابع والثامن. ٤ ـ البيدق المرشح للعبور. ٥ ـ الارتباط. ٦ ـ الكش المفتوح (الدائم). ٧ ـ المبادلة. ٨ ـ السلسلة من البيادق.

*** وسط الرقعة**

تطلق هذه التسمية على المربعات الأربع الأقرب من مركز الرقعة (e4, d4, e5, d5). أما التركيز على أهمية هذه المربعات فمصدره القيمة العملية لموقعها الستراتيجي. وكما ذكرنا في مكان آخر فإن القطع المتواجدة في الوسط يمكنها أن

تسيطر على مساحة أكبر ويطال تأثيرها وفعاليتها مربعات أكثر. كما أنه بإمكانها الانتقال بسرعة إلى أي محور تشاء في جناح الملك أو جناح الوزير.

إن التركيز على احتلال الوسط والقوانين الواجب التقيد بها أثناء وجود قطعنا في هذه المنطقة تجد مكانها في بداية اللعبة بشكل عام. من هنا يأتي تلازم مسألة السيطرة على الوسط مع مسألة اختيار البداية الصحيحة. فما هي أهم القواعد والقوانين الواجب مراعاتها والتقيد بها في بداية اللعبة والمرتبطة بوسط الرقعة من حيث المكان؟ ـ إن المبدأ الأهم في الشطرنج هو مبدأ تطوير القوى وانتشار القطع، أي تجميع وتنظيم القوى ودفعها باتجاه الحدود. إن هذا المبدأ مطابق لمبدأ إعلان التعبئة في الجيوش القتالية في بداية معركة ما، ومحاولة كل جيش إيصال قواته الصدامية بأسرع وقت ممكن إلى الحدود، ومن ثم اختراق الحدود إذا سمح الأمر. والتطوير هنا هو بمعنى التجميع. فإخراج قطعتين أو ثلاثة من مواقعها لا يكفي لفتح معركة لا من موقع الهجوم ولا من موقع الدفاع. لذلك وجب إخراج كل القطع أو أغلبها. وكل قطعة يجب أن تلعب مرّة واحدة وتفسح المجال للقطعة التالية. من هنا يجب أن نحرص عند نقل كل قطعة على أن لا تشغل المربع الذي ستنتقل إليه القطعة التالية. أما خطوات البيادق فلا تعتبر في حد ذاتها جزءاً من عملية التطوير إلا بمقدار ما تكون ضرورية لتسهيل عملية تقدم القطع. فإذا كان بالإمكان نقل قطعة، لا تحاول نقل بيدق لأن في ذلك إضاعة للوقت وللفرص. وتحريك القطع هو الأصح لأن البيدق لا يعتبر قطعة عدوانية يمكن أن تشكل خطراً في اختراقها للحدود مع الخصم.

في الجولات المفتوحة يعتبر التطوير السريع قانوناً أعلى. يجب أن نطوّر كل قطعة بنقلة واحدة. وكل نقلة بيدق تعتبر إضاعة للوقت، باستثناء تلك التي تبني الوسط أو تحميه أو تهدّد وسط الخصم. من هنا يلاحظ لاسكر ـ في البداية نقلة بيدق أو نقلتين لا أكثر.

طبعاً لكل قانون شواذاته، خاصة إذا كانت المسألة لا تتوقف عليك وحدك بل وعلى مدى تقيد خصمك بها أيضاً. فقد تختار أحياناً المبادلة إذا كنت سترِبح بنتيجة

ذلك المبادرة. وإذا وجدت أن خصمك يعيق لك تطورك بمناوراته وإقامة بعض مناطق التوتر فلا بد من إزالة مناطق التوتر مهما كلّف الأمر. واحرص دائماً على أن يكون الوسط متحركاً يمكن توجيهه حيثما شئت لأن في ذلك السلاح الأمضى.

كيف يجب أن يكون موقفك من بيادق خصمك؟- في بداية اللعبة ليس لديك الوقت لأخذ البيادق باستثناء بيادق الوسط. يجب أن لا ترسم الخطط لربح بيدق، بل يجب أن لا تفكر بذلك قبل إتمام عملية التطوير. فالجولة التي لم يكتمل تطوير القطع فيها، كالجسم الذي لم يكتمل نموه، لا يمكن استعماله في المعركة. أما بخصوص بيادق الوسط فإن إزاحتها من الطريق تفسح المجال أمام قطعك للتقدم. اقضِ على كل بيدق في الوسط ولو كان ذلك مرتبطاً ببعض الصعوبات. إن الأهم ليس أن تربح بيدقاً فالمسألة مسألة مواقع أكثر منها مسألة مكتسبات مادية. إن ربح بيدق في أطراف الرقعة ليس ذا قيمة بينما ربح بيدق في الوسط يساعد على توسيع قاعدة انتشارك وتأثيرك.

*** خطوط الرخ المفتوحة**

يعتبر خط الرخ مفتوحاً، إذا كان خالياً من البيادق الحليفة (أو إذا كانت هذه البيادق خلفه). ولا يهم إذا كانت موجودة على هذا الخط قطع معادية (وبيادق) أم لا.

إن أهمية الخطوط المفتوحة للرخ نابعة من كونها تفسح المجال للإشتراك المبكرٌ للرخ في المعركة. لأن الرخ وهو القطعة الثقيلة الثانية (بعد الوزير) تبقى في الحالات العادية إلى مرحلة متأخرة من الجولة بدون تأثير فعّال.

كيف تنشأ خطوط الرخ المفتوحة؟- قد تنشأ بطريقة سلمية عندما تجري مبادلة قطعتين فيأخذ الطرف الثاني القطعة الغازية بواسطة أحد البيادق الذي ينتقل إلى خط مجاور فاتحاً الخط للرخ الحليف. وقد تنشأ بطريقة مقصودة عندما يرى أحد الأطراف أنه بحاجة لفتح خط لرخه. يجب أن يكون معلوماً لدينا بشكل عام أن كل خلل في التركيب البيدقي يؤدي في أغلب الأحيان إلى اختراقها من قبل العدو وفتح

خطوط لرخه. أما الهدف الأهم الذي يمكن الوصول إليه عن طريق الخطوط المفتوحة فهو احتلال الخطوط الأفقية السابع والثامن مع ما لذلك من أهمية. إن الخطوط المفتوحة عند الخصم تشكل خطراً يجب تفاديه. لذلك يجب محاربتها واعتراض الرخ الذي يسيطر عليها. كيف يمكن اعتراضه؟- بناء تحصينات في وجهه بيادق محصنة أو قطع رخيصة إذا اقتضى الأمر شرط أن تكون حماية هذه القطع مؤمنة بواسطة البيادق، فإن البيدق هو أفضل حماية. أما إذا كانت الحماية قطعة أخرى فتسمى حماية بالخطأ. وعندما نقول إن بيدقاً ما مؤمنة حمايته فمعنى ذلك أن بيدقاً آخر يحميه، وإذا لم تكن حماية البيدق مؤمنه يصبح هدفاً لهجمات الخصم.

ويحدث أحياناً نقل القوى إلى خط ما، بقصد احتلال غيره وجعله خطاً مفتوحاً. وفي هذه الحالة غالباً ما تكون اللعبة معقدة وتستدعي الانتباه.

يلجأ محترفو الشطرنج أحياناً إلى بناء ما يسمى بالجسور. والجسر في الشطرنج عبارة عن قطعة حليفة تحتل موقعاً في أرض الخصم. يؤمن لها الحماية أحد البيادق ويساندها رخ يحتل خطاً مفتوحاً. وغالباً ما تكون القطعة - الجسر حصاناً نظراً لخطورة الحصان المتمركز خلف خطوط الخصم. الجسر موقع مهم جداً فهو يربك الخصم ويشتت تجمعاته ودفاعاته ويعتبر قاعدة انطلاق لهجومات جديدة. ولا يلزمنا لبناء الجسر إلا خط الرخ المفتوح والبيدق للحماية.

الجسور غالباً ما يلجأ الخصم إلى ضربها عن طريق مبادلة القطعة - الجسر بإحدى قطعه، لذلك يحاول صاحب الجسر تحضير قطعة مرشحة لتحل محل القطعة المفقودة فتصبح بذلك جسراً جديداً.

أما القطع التي تبني جسوراً على طرف الرقعة فيجب أن تكون قطعاً ثقيلة كالوزير مثلاً لأن فعالية الحصان على الخطوط h و a ضعيفة.

* الصفوف الأفقية السابع والثامن

كما ذكرنا سابقاً فإن الوصول إلى الخطوط الأفقية السابع والثامن هو نتيجة نجاح في استعمال الخطوط المفتوحة واختراق دفاعات الخصم. إن احتلال هذه الخطوط

بإمكانه، في حال ارتكاب الخصم أخطاء، أن يحسم الموقف. في كل الأحوال فإن الوصول إلى الخط السابع والثامن يكون عادة في مرحلة متأخرة من الجولة ويعتبر في نظر المحللين انتصاراً لصاحبه.

في هذا المجال نحن ننصح القارىء (المبتدىء) أن يلجأ إلى عملية تسلل لبعض قطعه إلى مؤخرة المعسكر المعادي في أول فرصة ولو كان ذلك سوف يكلفه العناء الكبير، حتى لو أدى ذلك إلى خسارة القطعة المتسللة (الرخ). لأن ذلك يكسبه خبرة سريعة. وننصحه أن يعوّد نفسه على العمليات في الصف السابع شرط أن يكون الهدف واضحاً. إن المبتدئين غالباً ما يتخبطون في تحديد هدف لهجومهم فيقذفون قطعهم تارة نحو اليمين وتارة نحو اليسار فيضيعون الفرص والوقت وهذا خطأ كبير. يجب تحديد الهدف ولا هم أن يكون هذا الهدف بيدقاً أو حقلاً، المهم عدم التردد في تحديد الهدف ورسم الخطة وتنفيذها.

إن وصول رخك إلى الافقي السابع يعطيك وضعية غنية باحتمالاتها المتنوعة كقتل البيادق مع الاحتفاظ بوضعية كش وصولاً إلى كش مات. من هذه الاحتمالات اخترنا للقارىء خمس حالات نموذجية مهمة:

١ ـ السيطرة المطلقة على الأفقي السابع مع وجود بيدق عابر.

٢ ـ رخان في الصف السابع يعطيان كش دائم.

٣ ـ جهاز لتأمين التعادل مؤلف من رخ وحصان.

٤ ـ ارباح مادية في الصف السابع.

٥ ـ العاب مركبة في الصفين السابع والثامن.

وبقصد السيطرة المطلقة على الأفقي السابع فصل الملك المعادي كما في المثل التالي: أبيض ـ Ra7 ـ، أسود ـ Kf8 وبيدق في f6. لو كان البيدق واقعاً لا في الحقل f6 بل في f7 لكانت سيطرة الرخ مطلقة.

والآن سنشرح الحالات الخمس المذكورة.

الحالة الأولى

إن الامتلاك المطلق للأفقي السابع مع وجود بيدق عابر بعيد نسبياً عن ملك الخصم يؤدي عادة إلى ربح الجولة. مثلاً: أبيض ـ Re7-Kh1 وبيدق b6. أسود ـ Rd8-Kh8. الأبيض يلعب b6-b7 وبعد ذلك (+) Re7-C7-C8 أما لو كان الملك الأسود موجوداً في g6 لكانت الوضعية متعادلة.

19

وفي الحالة التي تراها في الصورة (١٩). أيضاً امتلاك مطلق للأبيض على الأفقي السابع. النصر يتحقق كالتالي:

1.Q × h3 + Rh6 2. Q × h6 + gh 3.b6.

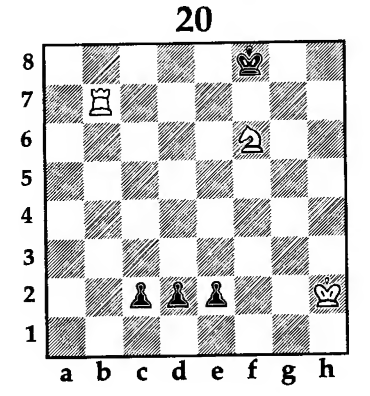
الحالة الثانية

إن وجود رخين في الصف الأفقي السابع يشكل خطراً كبيراً على الملك الموجود في الصف الثامن، فإذا كان الملك الأضعف أعزل يسهل وضع مات له بنقل أحد الرخين إلى الصف الثامن أما إذا كان الملك الأضعف مستنداً إلى دعم بعض قطعه فقد لا يكفي الوقت لتحريك الرخ إلى الصف الثامن ووضع المات. وقد يجد الطرف الأقوى أن وضعه لا يسمح له بربح الجولة فيعمد إلى التعادل بواسطة الكش الدائم عن طريق الملاحقة الدائمة لملك الخصم بأحد الرخين الذي يحرص على أخذ موقع له في الحقل الملاصق لحقله.

الحالة الثالثة

الرخ مع الحصان قوة كافية للتعادل عن طريق الكش الدائم! في المثل الظاهر في الصورة (٢٠)

20



تقف بيادق الأسود الثلاثة على عتبة

التحول إلى وزراء لذلك يحاول الأبيض تأمين التعادل عن طريق الكش الدائم فكيف يحقق ذلك؟. إن المحاولة 1. 2. Nf6 +Nh7+Ke8 لا تحقق شيئاً بسبب 2. ---Kd8 لذلك يجب حصر الملك الأسود بشكل لا يسمح له بعبور الخط d. ومن هنا تتجه الأنظار نحو النقلة 1. Rd7 التي تصبح بعدها عملية التعادل سهلة.

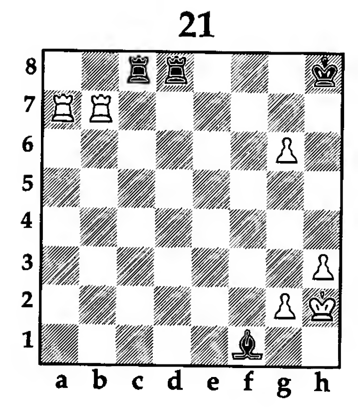
1. ----	e1Q
2. Nh7 +	Kg8
3. Nf6 +	Kf8
4. Nh7 +	Ke8
5. Nh6 +	

وهكذا دواليك. إن ما يجب التركيز على أهميته هو اختيار النقلة الأولى (Rd7) التي أمنت التكامل الستراتيجي بين الرخ والحصان.

الحالة الرابعة

وهي بسيطة جداً وينظر إليها كمقدمة لفهم الحالة الخامسة. وتتلخص في مهمة طرد الملك المعادي من الزاوية مع تحقيق أرباح مادية (انظر الصورة ٢١)

21



الأبيض يلعب.

1. Rh7 +	Kg8
2. Rag7 +	Kf8
3. Rf7 +	

ويربح الفيل. الربح جاء بفضل النقلة التي أمنت الحماية للرخ h7. ولولا هذه الحماية لاستطاع الأسود أن يلعب 3. Kg8 وبعد ذلك يصبح ربح الفيل مشروطاً بخسارة الرخ.

إن المسألة الملفتة للنظر في هذه الحالة هي مقدرة الرخ على طرد الملك المعادي من الزاوية إلى عمود بعيد عن الطرف.

الحالة الخامسة

لندرس الوضعية التالية: الأبيض - Ra7 وبيدق d7. الأسود - Kh8 و Qb8. الأبيض يريد السيطرة على الأفقي الثامن لكنه مع وجود وزير يحمي هذا الخط

تبدو هذه المهمة صعبة التحقيق بشكل مباشر، لكنها ممكنة بحركة احتيالية.

يحتل الأبيض الزاوية طارداً منها الملك الأسود مؤمناً بذلك حقل هجوم لرخه ومحققاً بذلك مناورة ناجحة وهكذا.

1. Rh7 +	Kg8
2. Rag7 +	Kf8

وأخيراً + 3. Rh8 مع ربح الوزير.

إن الوضعية التي ظهرت بعد إعلان الكش مرتين بواسطة الرخ تعتبر بالنسبة لنا مناورة رئيسية ونموذجية بين عمليات الانتقال من الأفقي السابع إلى الثامن.

وفي الصورة (٢٢).

22

يبدو أن الرخين جاهزين للإطباق على الملك الأسود لكن مجاورة الملك لاحدهما يخلصه من الموت. في هذه الحالات يجب ابعاد الرخ عن الملك فالقاعدة تنص على ضرورة الاحتكاك بأحد الرخين قدر الإمكان.

* البيدق المرشح للعبور

يكون البيدق مرشحاً للعبور عندما يكون طريقه (أي الخط العمودي الذي يقع عليه) خالياً من البيادق المعادية وكذلك الطرق المجاورة (أي الخطين الواقعين إلى يمينه ويساره). والعبور الذي يرشح إليه البيدق المذكور هو عبور إلى الصف الأخير ليصبح وزيراً. وحسب التعريف يكون البيدق مرشحاً للعبور حتى ولو وجدت في طريقه إحدى القطع المعترضة. وفي الواقع إن اعتراض البيدق بإحدى القطع هو دلالة اعتراف بقوته وخطره، فالخصم لا يشغل قطعة كاملة بعملية اعتراض بيدق إلا إذا كان البيدق يحتل موقعاً مهماً ومرشحاً للعب دور فعّال كالتحول إلى وزير مثلاً. إن عمليات الاعتراض هي عادة من اختصاص البيادق لأن الأخيرة أرخص مادياً وتقوم بالدور بشكل أثبت. فهي ليست مضطرة للهرب كلما هددت من قبل الخصم وبالمناسبة نذكر بأن البيادق تستعمل أيضاً لحراسة القطع المتقدمة لأنها تشكل حراسة أضمن.

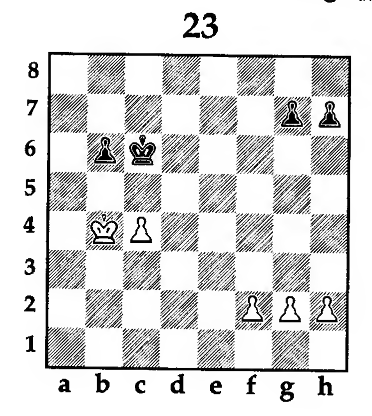
في بداية الجولة تكون كل البيادق على نفس المستوى من حيث التأهيل للعبور والتحول إلى وزراء. لكن بعد النقـلات الأوائـل التـي تجـري فيهـا عمليات المبادلة يتم تفوق وفرز بعض البيادق فتصبح مرشحة للعبور. فمثلاً بعد: 1.e4 e5 2. d4 ed 3. Qd4 يصبح عند الأبيض ٤ بيادق ضد ثلاثة في جناح الملك وعند الأسود أربعة ضد ثلاثة في جناح الوزير.

لو فرضنا أن البيـدق d دفع بهدف الحدّ من إمكانية الحركة عند البيدق e4 تجاه الحقل d6. في هذه الحالة تصبح التشكيلة في جناح الملك على الشكل التالي: الأبيض ـ e4 وf2 وg2 وh2 ضد f7 وg7 وh7. أما في جناح الوزير فالأسود ـ a7 وb7 وc7 وd6 ضد a2 وb2 وc2. قد يحدث فيما بعد أن يلعب الأسود f7-f5 (لتحطيم حركية البيدق المركزي e4) وبعد المبادلة يصبح التفوق والتمايز فـي تـوزيـع البيـادق أكثـر وضـوحـاً: الأبيض ـ f2 وg2 وh2 ضد g7 وh7.

قـاعـدة: كـل تفـوق معـافـى (دون شوائب في التوزيع) في البيادق يجب أن يؤدي حتماً إلى فرز بيدق عابر.

في الصورة (٢٣) نرى تفوقاً لبيادق الأبيـض فـي جنـاح الملـك (الأيمـن). حسب القاعدة أعلاه، يجب أن يؤدي هذا التفوق إلى فرز بيدق عابر من بيادق الأبيض الثلاثة.

23



فكيف نحدد البيدق المرشح لهذه المهمة وكيف نتحرك لتحقيق عبوره. إذا دققنا في المراقبة نرى أنه من بين البيادق البيض الثلاثة في جناح الملك، وحده البيدق f يقع على خط مفتوح (مع أنه لا يعتبر بيدقاً عابراً بعد)؛ وبتعبير آخـر فإن البيدق f يمتلك حرية في التنقل أكثر من غيره، لذلك نختاره مرشحنا للعبور. وهو مرشح قوي. لقد اختـرنـا إذن البيـدق المـرشـح حسـب القاعدة القائلة **إبدأ باختيار المرشح** وماذا بعد الاختيار؟ ـ النقلات الصحيحة هـي f5 ← f4 ← f2 ثـم g5 ← g4 ← g2

وأخيراً f6 ← f5. أما فيما لو كانت بيادق الأسود واقعة في الحقول g6 وh5 لكانت النقلات الصحيحة f4 ← f2 ثم g3 ← g2 (وليس مباشرة h3 ← h2 لأن الأسود يرد بـ h4 ← h5 وتصبح بيادق الأبيض مشلولة).

ثم g4 ← h2 → h3, g3، وأخيراً f4 ← f5؛ وكل شيء قد حسم. غالباً ما ترى اللاعب الضعيف يبدأ بالنقلة g4 ← g2 فيجابه بالنقلة g5 - g7 وينتهي تفوق البيادق عند الأبيض. إن المبتدىء يحتار في اختيار البيدق الذي يبدأ بتحريكه. فيختار البيدق المتوسط ويقع في الفخ نتيجة عدم معرفته بالقاعدة. البيادق العابرة خطيرة يجب محاربتها، لكن كيف؟ ـ بالإعتراض. إن اعتراض بيدق عابر عبارة عن وضع إحدى قطعنا في طريقه، أي على الخط العمودي الذي يقوده إلى الصف الأخير. وعملية الإعتراض يجب أن تكون واعية ومدروسة وتتم بشكل منهجي. فهناك مسألة اختيار القطعة المعترضة وإيجاد التنسيق بينها وبين القطع الأخرى، خاصة أن عملية الاعتراض غالباً ما تجرّ إلى معركة في الحقل الذي تقف فيه القطعة المعترضة. إن القطعة المعترضة تعتمد على حماية معسكرها من الخلف وهذا شيء ضروري. لكنها قد تحتاج إلى حماية ذاتية بمنع القطع المعادية من الاقتراب منها. هذه الخاصة يمتاز بها الوزير الذي يعتبر أفضل معترض، بعكس الملك الذي يعتبر معترضاً سيئاً.

ليست كل البيادق العابرة في نفس المستوى من الأهمية والفعالية. فكثيراً ما تصادفنا حالات بيادق مختلفة الأهمية يجب على المبتدىء أن يجري عملية تقييم لهذه الحالات. إن الحالة الفائقة الأهمية في نظرية الاعتراض نصادفها في أواخر الجولة، عندما يبقى على الرقعة ملك مع بيدق واحد مقابل ملك أعزل فيلعب الملك الأعزل دور المعترض ليحول دون عبور البيدق المعادي، ويناضل من أجل التعادل. إن هذه الحالة سندرسها على حدة في مكان آخر (في فصل النهايات).

* المبادلة

يقصد بالمبادلة، عملية مقايضة قطعتين متساويتين من حيث القيمة، بحيث لا يكون في النتيجة ربح أو خسارة من حيث النقاط. ومهما يكن فإن المبادلة تحرم اللاعب من قسم من

قطعه مما يجعل مشاريعه في ابتكار الخطط أكثر تحديداً وأقل حرية. ولكي يتعرف القارىء المبتدىء على خطورة المبادلات السريعة ويستغني عن هذه اللذة التي تستهوي كل مبتدىء سنعرض باختصار جميع الحالات التي تكون فيها المبادلة ضرورية. وما خلا ذلك نقترح على القارىء أن يتحاشاها.

لقد سبق وتعرفنا على ضرورة المبادلة في بعض الحالات، ومنها المبادلة لكسب المبادرة، والمبادلة لتجنب تراجع إحدى قطعنا المهددة. أي نبادل لكي نقطع على الخصم إمكانية ربح المبادرة.

وهاتان الحالتان غالباً ما نصادفهما في بداية اللعبة. أما في وسط اللعبة فنصادف الحالات التالية:

١ ـ نبادل لكي نحتل أو نفتح خطاً. في المثال (صورة ٢٤) يريد الأبيض احتلال، أو فتح خط لكي يضع مات على الأفقي الثامن. فلو لعب الأبيض Bf3 أو Ra1 لأعطى الأسود الوقت الكافي للخروج من المأزق ناقلاً Kf8 أو g7-g6. الأفضل في هذه الحالة مبادلة 1. B:c6

24

	a	b	c	d	e	f	g	h
8							♚	
7		♟				♟	♟	♟
6			♞					
5								
4					♗			
3		♝						
2								
1					♖			

٢ ـ عن طريق المبادلة نحطم قطعة مدافعة. إن القطعة التي تحمي أحد مواقع الخصم تكون مهمة بالنسبة له، يُفضّل مبادلتها بإحدى قطعنا الأقل شأناً من حيث دورها في المعركة. خاصة إذا كانت القطعة المعادية تعترض بيدقنا بيادقنا المرشح للعبور. القاعدة تنص على أنه من الضروري أن نسعى للقضاء على كل قطعة تشكل حماية للخصم.

٣ ـ نلجأ إلى المبادلة لكي لا نضيع الوقت في التراجع، وهو حل نلجأ إليه كما ذكرنا سالفاً عندما تكون قطعتنا أمام خيارين فقط: إما التراجع مع خسارة الوقت وإما المبادلة.

وأخيراً نود التنويه إلى ما يلي:

١ ـ إن المبادلة سلاح في يد الطرف الأقوى. فغالباً ما يلجأ إليها

الطرف الذي يملك قطعاً أكثر لتسهيل أموره وضمان الوصول إلى النهاية بتفوق.

٢ ـ إذا جرى تقاطع في مخططات الطرفين، أي إذا كان في خطة كل طرف السيطرة على نفس الحقل يقع التصادم الذي تحصل بنتيجته عملية مبادلة.

٣ ـ إذا كان أحد اللاعبين يسيطر على خط مفتوح ويحاول أن ينفذ من خلاله إلى مؤخرة خصمه يلجأ الأخير إلى مبادلة القطعة المرشحة للاقتحام.

٤ ـ يحصل خلال الجولة أن قطعاً قد احتلت مواقع ضعيفة في غمار جهادها الطويل، فيسعى صاحبها إلى مبادلتها بقطع معادية أكثر فعالية.

* الارتباط

تعتبر القطعة مرتبطة عندما تكون ملزمة بالبقاء في مكانها، لأن انسحابها يكشف الملك ويعرضه للهلاك أو يعرض قطعة أكبر شأناً (كالوزير مثلاً) لذلك. إن ربط القطع يحصل عادة في أوقات الصراع التكتيكي لكنه يؤثر أحياناً على تطور الجولة بأكملها.

لتحقيق الارتباط نحتاج إلى ثلاث قطع: القطعة الرابطة التي تخصنا والقطعة المرتبطة والقطعة التي تقع خلف القطعة المرتبطة (ملك أو وزير..).

يمكن تمييز حالتين من الارتباط هما الارتباط الكلي وفيه تكون القطعة المرتبطة غير قادرة على الحركة بتاتاً. والارتباط الجزئي عندما تستطيع القطعة المذكورة التحرك خطوة أو خطوتين شرط أن تبقى على نفس الخط.

وتعتبر القطعة المرتبطة حماية وهمية للقطعة الواقعة خلفها وهي لا تستطيع أن تحمي أي موقع آخر، باستطاعتنا وضع قطعنا على مرمى منها دون خوف، لأنها لا تستطيع مغادرة مكانها. وكثيراً ما تكون القطعة المرتبطة هدفاً لغزوات خصمها وهي فعّالة في حربها فيجري انهاؤها من اللعبة (تجميد نشاطها). إن أفعل مهاجم لها هو البيدق. إذا تمكنا من ربط قطعة ما، فعلينا المحافظة على ديمومة هذا الربط لكي تحيا من جديد.

* الكش المفتوح

كما في حالة الارتباط، نحتاج في حالة الكش المفتوح (الدائم) إلى ثلاث

قطع : القطعة المهددة والقطعة الوسيطة والملك الذي يتهدد. أما القطعة الوسيطة فيمكنها أن تكون حليفة أو معادية وهي بعكس القطعة المرتبطة تعتبر متحركة فوق العادة والسر يكمن في حركتها.

ويمكن للقطعة الوسيطة أن تحقق الخطوات المحتملة التالية :

أ ـ تأخذ كل ما هو غير محصن عند الخصم في الوقت الذي يكون فيه الخصم مضطراً للهرب بملكه.

ب ـ تهاجم قطعة معادية بالغة الأهمية غير عابئة بالأخطار التي تحيط بها إذا كان حقلها مهدداً. لأن المجال لا يتسع أمام الخصم لمهاجمتها نظراً للكش المعلن.

جـ ـ تغير وضعيتها إلى وضعية تختارها تبعاً لمصلحتها. وهذه الحالات الثلاث تبدو بوضوح في الصورة (٢٥).

25

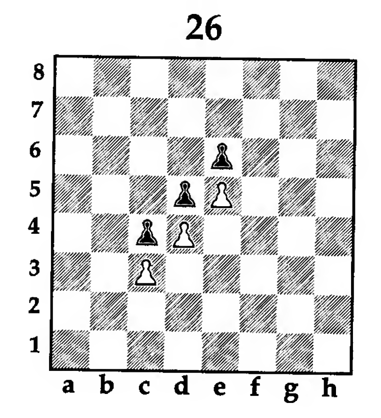
فالرخ d5 هو القطعة الوسيطة الذي باستطاعته :

أ ـ أن يربح بيدقاً ـ + R × h5 أو Rxa5+.

ب ـ أن يحتل وضعية تهدد الوزير المعادي الواقع على e3 بواسطة النقلة Re5 + أو Rd3 +.

جـ ـ أن تغير وضعيتها لتحرير الفيل g1. إن أخطر أنواع الكش المفتوح هو الكش المزدوج ويحصل ذلك عندما تستطيع القطعة الوسيطة أن تعلن هي بدورها الكش من مكان آخر.

26



* السلسلة من البيادق

بعد النقلات 1.e4 e6 2. d4 → d5 3. e5 نحصل على سلسلة من البيادق البيض والسود (صورة ٢٦) حيث يعتبر

البيدق d4 قاعدة السلسلة البيضاء والبيدق e6 قاعدة السلسلة السوداء. كل سلسلة من البيادق هي عبارة عن بيادق يعترض بعضها بعضاً.

في أوائل القرن الحالي سرت فكرة مفادها أن السلسلة من البيادق تنهار إذا انهارت إحدى حلقاتها لكن هذه النظرية قد دحضت سنة ١٩١٣. إن السلسلة من البيادق يجب النظر إليها كحاجز يحدّ من حركة القطع المعادية، فالسر لا يكمن في كسر حلقة أو المحافظة عليها بل في تأدية دورها في إزعاج القطع المعادية.

إن مهاجمة قاعدة السلسلة البيدقية تعتبر ضرورة استراتيجية. فلا بد من كسر حلقات السلسلة المعادية لتحرير بيادقنا والأفضل أن نستعجل هذه العملية قدر الإمكان. وهذه العملية يجب أن تتم على الشكل التالي: قبل كل شيء توجه الضربة ضد قاعدة السلسلة التي نهاجمها بواسطة أحد بيادقنا. كل الجهود يجب أن تنصب على القضاء على البيدق ـ القاعدة، أو عزله عن المكان الذي يشغله. وبعد ذلك تنصب الجهود على البيدق التالي الذي صار يشكل القاعدة الجديدة. لنستعرض المثال التالي:

بعد النقلات

1. e2 - e4	e7 - e6
2. d2 - d4	d7 - d5
3. e4 - e5	

تبدو البيادق e6 و d5 عند الأسود مطوقة، فعلى الأسود تبعاً لما ذكرنا أعلاه أن يبدأ هجوماً ضد سلسلة بيادق الأبيض على الشكل التالي:

3. ...c5 وليس بنقلة f7 - f6 لأن البيدق d4 يعتبر قاعدة البناء لبيادق الأبيض لا البيدق e5. مهمتنا تسهل للغاية إذا أخطأ في الرد على النقلة 3. ...c5 فلنستعرض ردوده المحتملة:

4. dc	B × c5
5. Nc3?	f6!

هذه النقلة منطقية جداً. فقد حطم الأسود أولاً d4 ويهاجم الآن e5 ملتزماً بالقاعدة. ثم يلعب الأبيض 6.ef (هذا خطأ الأفضل Nf3).

6. ...	N × f6
7. Nf3	Nc6
8. Bd3	e5!

وهكذا استطاع الأسود نتيجة لأخطاء الأبيض أن يكسر الطوق ببضع خطوات

علماً بأن هذه العملية تستغرق عادة بين ٢٠ ـ ٢٥ نقلة. ولنستعرض المثل الآخر التالي (صورة ٢٧)

27

قاعدة السلسلة هنا هي c3 (لا البيدق b2 لأن أمامه في الحقل b3 لا يوجد بيدق معادي). فالهجوم يجب أن يتم ضد البيدق c3 بواسطة البيدق b أي عن طريق b7 - b5 - b4. إذا استطعنا تحقيق b4 × c3 فإن القاعدة تصبح d4. القاعدة الجديدة هي بعكس سابقتها بدون حماية، ومن السهل مهاجمتها.

* عناصر الستراتيجية في النهايات

غالباً ما نرى هواة الشطرنج يلعبون جيداً في بداية ووسط الجولة لكنهم يتخبطون في النهاية. إن هذا المرض من خصوصيات المدارس القديمة في الشطرنج. إن أحد مؤشرات نجاح اللاعب، حسب المدارس المعاصرة هو جودة اللعب المتقاربة في البداية والوسط والنهاية. إن المبتدىء يكدّس الخبرة أولاً في علم البدايات والوسط فيكون ذلك على حساب تقدمه في علم النهايات. إن هذا الضعف يجب تجاوزه بسرعة. والنهاية ليست مملة كما يتصوّر البعض إذا درست. ففي النهاية يحصد اللاعب ما جناه في القسمين الأولين وهذا يتطلب الخبرة والفن من قبل اللاعب. لذلك قررنا استعراض عناصر النهايات تحت عنوان منفصل. إن أحد هذه العناصر هو البيدق العابر وقد تعرفنا عليه في السابق. أما العناصر الأخرى فهي:

أ ـ مركزة الملك: إن واحداً من أهم العناصر الستراتيجية في النهاية هو حرية الملك في الحركة. فبعد أن كان مختبئاً في بداية ووسط اللعبة يصبح الممثل الأول في النهاية والقاعدة بهذا الصدد تنص: **أثناء انتقال الجولة إلى النهاية يجب تحريك الملك نحو وسط الرقعة. فمن هناك يسهل توجيهه إلى أي جناح نريد.**

ب ـ مركزة القطع الخفيفة، أي

اتخاذ أماكن لها في وسط الرقعة لنفس الهدف المذكور في البند السابق.

جـ - مركزة الوزير: إذا بقي الوزير حتى النهاية، فإن وجوده في الوسط يلعب دوراً حاسماً. إن وجود وزير في وسط الرقعة يحميه بيدق ويحمي هو بدوره البيادق الأخرى يعتبر وضعية مثالية تمكن الملك من التجول حيث شاء خلف خطوط العدو. إن تكتيك النهايات يفترض تأمين طريق تراجع الملك عن طريق بناء الجسور.

في النهايات يلعب الرخ دوراً مهماً وحاسماً في بعض الأحيان. إن الوضعية العدائية للرخ في آخر الجولة يعتبر اختلالاً في ميزان القوى لصالح الطرف المالك. إن الرخ لا يشكل ثقلاً في وسط الجولة لكنه يبدو عنيفاً في النهاية.

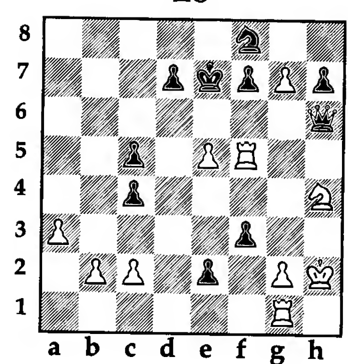
قاعدة: **إذا وقعت بين خيارين - حماية بيدق مهدد برخك الذي سيضطر بنتيجة ذلك لشغل موقع سلبي أو التضحية بالبيدق لكي يبقى الرخ في موقع فاعل، فضّل الخيار الثاني.**

طبعاً يجب أن تكون حذراً في اختيارك، أي في درس المسألة من كل جوانبها. يفيد في هذا المجال السؤال التالي: متى يكون الرخ فعالاً بالنسبة لبيادقه وبيادق الخصم؟ عن هذا السؤال أجاب لاعب الشطرنج الشهير تاراش على الشكل التالي: الرخ يجب أن نضعه خلف البيادق الصديقة والمعادية على السواء. عند ذلك يكون فعالاً.

* لعبة التركيب ولعبة المواقع

تستعمل في أدبيات الشطرنج أحياناً عبارة «في حكم المؤكد» لوصف وضعية ما أو حدث ما. نقول مثلاً إن ربح قطعة أصبح بحكم المؤكد، أو إن جولة معينة ستؤول إلى التعادل بحكم المؤكد. وتستعمل هذه العبارة أيضاً عندما يكون الخصم مضطراً للرد بهذه النقلة أو تلك فنقول إن الجواب على هذه النقلة هو بحكم المؤكد كذا. إن هذه العبارة تستعمل إجمالاً عندما تكون الوضعية معقدة لا تحتمل التنوع في الحلول، أي عندما يكون أحد اللاعبين مضطراً للحد من حريته في الاختيار. انظر مثلاً الصورة (٢٨) تجد أنه بعد النقلة !! + 1. g8N يضطر الملك إلى الهزيمة فتكون خسارة الوزير مؤكدة.

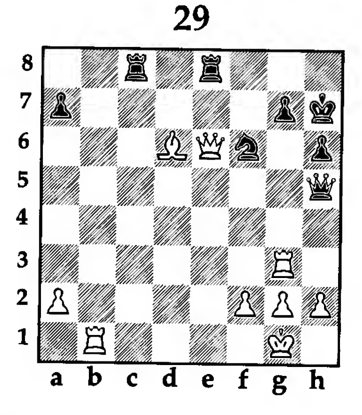
28



إن احتمالاً من هذا النوع لنقلة (أو عدة نقلات)، يكون رد الخصم فيها بحكم المؤكد فيخسر إحدى قطعه، يسمى لعبة تركيبية. والتركيب في لعبة الشطرنج يدهش الجميع بحدة ذكاء صاحبه والمفاجآت التي ترافقه وبالناحية الجمالية للعبة. وكثيراً ما تغير لعبة، أو عدة لعبات، من هذا النوع مجرى جولة بأكملها. لذلك يتطلب هذا النوع من اللعب مهارة قصوى من اللاعب، وسعة خيال وموهبة في الابتكار.

لن نكثر هنا من الحديث عن هذا النوع الشيّق والصعب في نفس الوقت لأنه يتطلب استعداداً ومستوى أعلى عند القارىء وسوف نرجىء هذا الحديث إلى مناسبة أخرى ونكتفي بالقليل من الأمثلة. انظر كيف لعب الروسي تشيغورين في وضعية (صورة ٢٩).

29



34. R × g7 + !!	K × g7
35. Rb7 +	Kg6
36. Qf7 +	Kf5
37. Rb5 +	Ne4
38. f3 +	Ke3
39. Qb3 +	Ke2
40. Qb2 +	Kd3
41. Qb1 +	Ke2
42. Rb2 +	...

كان باستطاعة الأبيض أن يربح وزيراً لكنه رفض مفضلاً وضع مات

42. ...	Ke3
43. Qe1 +	Kd4
44. Qd2 +	Kc4
45. Rb4	مات

إن هذا الأسلوب يتطلب أحياناً التضحية بقطعة أو بعدة قطع شرط الوصول إلى الهدف. ويطلق على لاعبيه اسم لاعبين ذوي أسلوب تركيبي. أما لاعبو النوع

الآخر فهم ذوو أسلوب وضعي مواقعي .

طريقة لعبة المواقع هي الطريقة التي يهتم اللاعب فيها بالوضعية على رقعة الشطرنج وهي الطريقة الأكثر انتشاراً وتتطلب برودة أعصاب وحساب كل الاحتمالات الممكنة . كما تتطلب التأثير المتسلسل للقطع الحليفة والمعادية .

بصدد هذا الأسلوب اخترت المثل التوضيحي التالي (صورة ٣٠) .

30

رغم التعادل المادي التام من حيث القيمة العددية عند الطرفين نجد عند الأبيض تفوقاً واضحاً في الوضعية يتجلى في السيطرة على أماكن واسعة من الرقعة . إن تسلسلاً منطقياً في اللعب يؤدي إلى إحكام سيطرة الأبيض على خصمه وإجباره على الاستسلام وهكذا حدث بالفعل :

30. Nh2	R × f1 +
31. B × f1	Rf7
32. Bh3!	...

مانعاً خروج الرخ إلى f5 .

32. ...	Re7
33. Ng4	Rf7
34. Nh6	Re7
35. Rf1	Bd7
36. Rf6	Be8
37. Qf2	

ويستسلم الأسود .

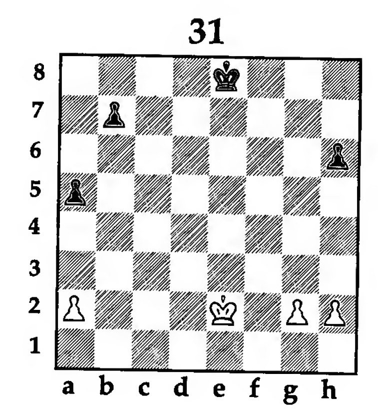
في لعبة الشطرنج لا يفضل أسلوب على آخر بمعنى التقييم والمفاضلة فالمسألة مسألة أذواق . بعض مشاهير الشطرنج فضل الأسلوب الأول وبعضهم الآخر فضل الأسلوب الثاني . بالنسبة لنا يجب أن نعرف أن هذين الأسلوبين يكملان أحدهما الآخر ولا بدّ من التعرف عليهما واستيعابهما .

فيما يلي سنعود لدراسة الأقسام الرئيسية الثلاثة المكونة لجولة الشطرنج ـ البداية ، الوسط والنهاية ، التي كنا قد تعرفنا عليها بسرعة في الفصل الثاني من هذا الكتاب . وسوف نحاول إيفاءها حقها في الشرح مع الحفاظ على عدم التكرار . مذكرين هنا بأننا اخترنا المرور على هذه الأقسام في وقت مبكر ثم تفصيلها في الفصول القادمة لأسباب تربوية (وتعليمية) بحتة .

الفصل الخامس

النهايات

31



في الصورة (٣١) نجد تعادلاً في قوة الطرفين. القوتان صغيرتان تتألف كل منهما من ثلاثة بيادق وملك. الملك الأبيض أقرب إلى وسط الرقعة من الأسود، هذا ما يعطيه بعض التفوق. البيادق البيضاء مصطفة على نفس الخط مع ملكها، وهذا يميزها في متانة البنيان. إن وجود البيادق البيضاء في الصف الثاني يعطيها متانة في الدفاع وضعفاً في الهجوم. يعتبر وضع الأبيض متيناً بشكل عام.

لنتفحص الآن وضع الأسود. الملك يقع خلف البيادق وأبعد عن الوسط من الملك المعادي، في هذا بعض السلبية. البيادق السوداء لا تقف في صف واحد، وهنا سلبية أخرى. البيادق السوداء تقدمت أكثر من البيضاء، هنا سلبية في الدفاع وإيجابية في الهجوم. بشكل عام تعتبر وضعية الأسود أسوأ بقليل من وضعية خصمه.

كل ما جاء أعلاه يعتبر أفكاراً نظرية. من الناحية العملية يجب أن نلاحظ أنه لو كان دور الأسود في اللعب لكان بإمكانه أن يحمي وضعه بدفع الملك إلى الأمام باتجاه الوسط وبالتحديد باتجاه الجناح الذي تتفوق فيه قواته أي إلى جناح الوزير حيث يملك الأسود بيدقين مقابل بيدق أبيض واحد. وبعد ذلك يتقدم ببيدقه «b» إلى المربع b5 إلى جانب زميله. بهذه الطريقة كان

بإمكان الأسود، مستغلاً كون وضع قواته أكثر عدوانية، أن يقضي على اختلال التوازن ويحقق التساوي. لكن في الواقع الدور للأبيض الذي سينتصر بالطريقة التالية: 1. a2 - a4 هذه النقلة تحرم الأسود من إمكانية اصلاح وضع جنوده وتمنع هجومهم. في هذه النقلة استعمل واحد من أقيم قوانين الشطرنج ألا وهو **بيدق واحد يصد بيدقين معاديين**.

بعد النقلة الأولى تصبح النقلات التالية أبسط نسبياً:

1. ---	Ke8 - d7
2. Kc2 - d3	Kd7 - c6
3. Kd3 - c4	h6 - h5

الأسود لقي مقاومة لهجومه في جناح الوزير، فقرّر التصدي لخصمه في جناح الملك أي في الجناح الذي يتفوق فيه الخصم.

4. g2 - g3

هذه النقلة هي الثانية من حيث الأهمية في هذه اللعبة. فقد استعان الأبيض هنا بمبدأ مهم كنا قد ذكرناه سابقاً، ألا وهو دفع البيدق الذي لا يقابله بيدق معادي. ففيما لو لعب الأبيض 4. h4، لرد الأسود بـ 4.---b6 وحقق بذلك التعادل. حتى أن بإمكان الأسود أن يحقق النصر فيما لو لعب الأبيض 4. h3. إن الحسم تحقق بواسطة النقلة 4.---h4.

هذه النهاية تنتمي إلى مجموعة النهايات البسيطة لكنها غنية بالاحتمالات المختلفة وتسجل بعض القوانين المهمة.

نتابج الشوط الأصلي

4. ---	b7 - b6

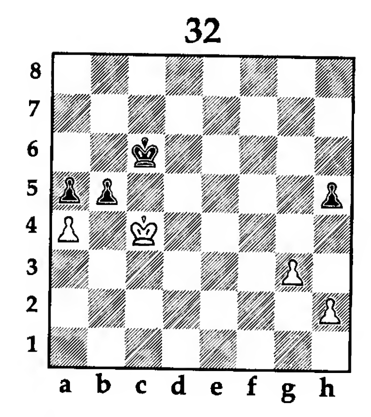
لم يبق أمام الأسود إلا انتظار ما سيفعله الأبيض.

5. h2 - h3	Kc6 - d6
6. Kc4 - b5	Kd6 - c7
7. g3 - g4,	

في الوقت الذي يقبع فيه الملك الأسود قرب بيادقه في جناح الوزير يدفع الأبيض بيدقه بنجاح إلى الترقية. لو حاول الملك الأسود أن يعترض البيدق الأبيض السائر إلى الترقية تاركاً جناح الوزير لتقدم الملك الأبيض إلى جناح الوزير وأخذ بيدقي الأسود ودفع بيدقه «a» إلى الترقية.

لنفرض الآن أن الأسود بدل 4.---b6 قد لعب +4.---b5 (انظر صورة ٣٢) لتابعت الجولة كالتالي:

32



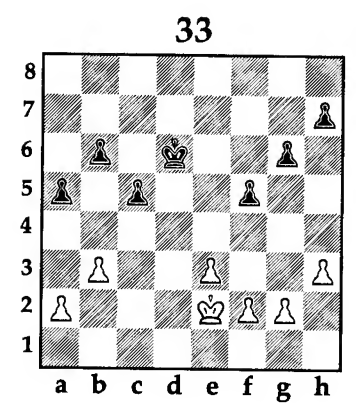
5. a4 × b5 +	Kc6 - b6
6. h2 - h3	a5 - a4
7. g3 - g4	h5 × g4
8. h3 × g4	a4 - a3
9. Kc4 - b3	Kb6 × b5
10. g4 - g5	

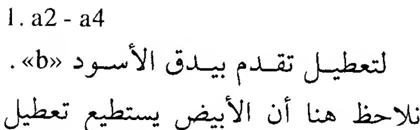
وبعد ذلك لا يستطيع الأسود منع البيدق الأبيض من الترقية.

نتوقف بمثل هذا التفصيل على هكذا نهايات، إنطلاقاً من أهميتها البالغة وغناها بالقوانين. وبرأينا إن القارىء سيبدأ بالإحساس ابتداءً من هذا الفصل، بأن مستواه الشطرنجي يتحسن، وأنه قد انخرط في روحية نظرية اللعبة.

في النهاية التي تبدو في الصورة (٣٣)، تتعادل القوى. لو كان دور الأسود في اللعب لحصل على وضع مقبول بواسطة النقلة b5 --- .1. لكن الدور للأبيض الذي يلعب حسب القانون:

33





1. a2 - a4

لتعطيل تقدم بيدق الأسود «b». نلاحظ هنا أن الأبيض يستطيع تعطيل تقدم الأسود في جناح الوزير، بينما الأسود لا يستطيع أن يفعل شيئاً مماثلاً في جناح الملك. إن النصر يكون عادة للطرف الذي يتمتع بحرية أكبر في الجناح الذي يتفوق فيه على خصمه. نتابع الجولة.

1. ---	Kd6 - c6
2. Ke2 - d3	b6 - b5

بإمكان الأبيض أن يربح فيما لو تابع +3.ab ثم 4.Kc3 أو إذا لعب 3.Kc3. نقترح على القارىء أن يبحث بنفسه عن تتمة هذه الاحتمالات. إن الأسود سيلعب عاجلاً أم آجلاً g5 - g6 على هذا يمكن أن يرد بـ g2 - g4. إن أقصر طريق للنصر يكمن في نقل f2-f3 ثم e3-e4.

الأسود يضطر أن يخرج ملكه من جناح الوزير ليأخذ البيدق. عند ذلك يربح الأبيض بيدقي الأسود في جناح الوزير.

لنفرض الآن أن الأسود اختار في النقلة الأولى 1.---c4 مكان 1.---Kc6. عند ذلك تسير الجولة كالتالي:

2. b3 × c4	Kd6 - c5
3. Ke2 - d3	Kc5 - b4
4. f2 - f3	Kb4 × a4
5. Kd3 - c3	---

هذه النقلة تزعج الأسود في تحرير الطريق ودفع بيدقه العابر «a».

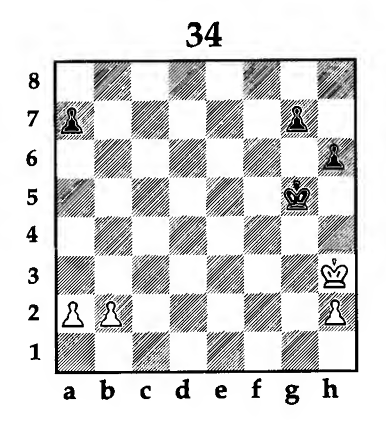
5. ---	b6 - b5
6. e3 - e4	b5 - b4+
7. Kc3 - b2	b4 - b3
8. e4 - e5	

فيعجز الأسود عن منع هذا البيدق من الترقية.

سوف نتطرق هنا إلى البنية البيدقية. لعل القارىء قد لاحظ في المثلين السابقين أن الصعوبات التي واجهت الأسود كان سببها وضعية أحد البيادق المختلفة. إن وضعية البيادق غالباً ما تلعب دوراً حاسماً في الجولة.

إن أفضل توزيع للبيادق ذلك الذي يشكلون فيه خطاً متواصلاً. وفي حركتهم يفضل أن يحتلوا بنية وترية ويجب أن نتجنب صفهم في شكل مثلث، لأن شكل المثلث يقود دائماً إلى إبقاء أحد البيادق في وضع متخلف فيستطيع الخصم أن يحقق قانون بيدق يصد بيدقين. نضيف إلى ذلك أن التوزيع المثلثي له سلبياته حتى في بداية الجولة ووسطها؛ لأن هذا التوزيع يسمح للقطع المعادية باختراق دفاعاتنا ويحد من إمكاناتنا في المقاومة الفعّالة ضدها. هذا الموضوع سوف نتناوله في فصل الافتتاحيات، أما الآن فسندرس المثل الظاهر في الرسم (٣٤).

34



في هذه الوضعية يستطيع الأبيض أن يحقق التعادل إذا لعب 1.b4 تبعاً للقاعدة القاضية بدفع البيدق الذي لا يواجهه بيدق معادي. لنفرض أن الأبيض لا يعرف هذه القاعدة وأنه لعب 1.a4. عند

ذلك بإمكان الأسود أن ينتصر متسلحاً بمبدأ قطعة تصدّ قطعتين 1.---a5 . في هذه الحالة بيدق الأسود يصد بيدقي الأبيض.

الجولة تتابع

1. a2 - a4	a7 - a5
2. Kh3 - g2	Kg5 - f4
3. b2 - b4	a5 × a4
4. a4 - a5	b4 - b3
5. a5 - a6	b3 - b2
6. a6 - a7	b2 - b1Q
7. a7 - a8Q	Qb1 - e4+
8. Qa8 × e4+	Kf4 × e4

وهكذا تنتهي الجولة إلى نهاية كلاسيكية رابحة بالنسبة للأسود، ونستعرض هذا النموذج فيما بعد.

*** نهاية كلاسيكية.**

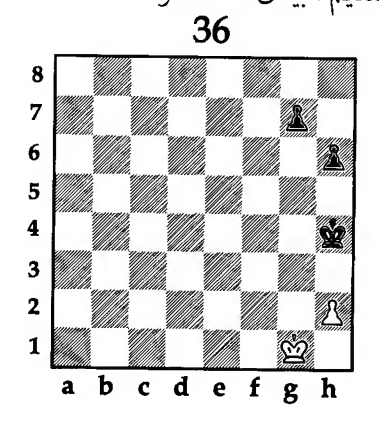
35

أفضل وسيلة دفاع للأبيض تتلخص في ابقاء بيدقه مكانه أي في h2. وحالما يغادر البيدق الأبيض مكانه يصبح انتصار الأسود أسهل. أما مخطط الأسود (إذا افترض أن الأبيض لن يحرّك بيدقه من مكانه) فيتألف من ٣ أجزاء. الجزء الأول يتلخص في سوق الملك إلى h3 تاركاً بذلك وضع البيادق على ما هو عليه (هذا مهم لأن الأسود يجب أن يختار فيما بعد ما بين دفع بيدقه «g» خطوة أو خطوتين تبعاً لوضعية الملك الأبيض).

1. Kg2 - g3	Ke4 - e3
2. Kg3 - g2	Ke3 - f4
3. Kg2 - f2	Kf4 - g4
4. Kf2 - g2	Kg4 - h4
5. Kg2 - g1	Kh4 - h3

وهكذا يتحقق أول جزء من مخطط الأسود الجزء الثاني قصير ويتلخص في تقديم البيدق «h» نحو الملك.

36

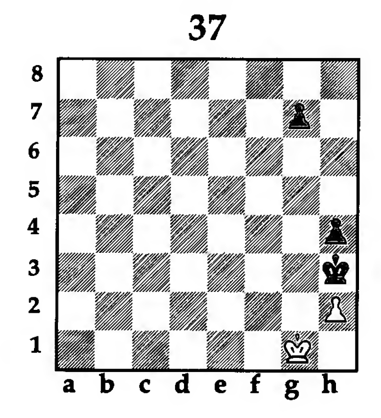


6. Kg1 - h1	h6 - h5
7. Kh1 - g1	h5 - h4

في الجزء الثالث مهم تقدم البيدق «g» مع الأخذ في الحسبان نقلة g4 - g3 . هذا التقدم يجب أن يحصل عندما يكون الملك الأبيض في h1 (هنا ظهرت أهمية ابقاء البيدق «g» مكانه في بداية الأمر لمعرفة عدد الحقول التي سيقطعها في نقلته تبعاً لوضعية الملك المعادي.

أما الآن فبما أن الدور للأبيض، يجب دفع البيدق المذكور مسافة مربعين. أما فيما لو كان دوْر الأسود فمربع واحد.

37



8. Kg1 - h1	g7 - g5
9. Kh1 - g1	g5 - g4
10. Kg1 - h1	g4 - g3
11. h2 × g3	---
لكان 11. ---g2	لو 11.Kg1
11. ---	h4 × g3
12. Kh1 - g1	g3 - g2
13. Kg1-f2	Kh3 - h2

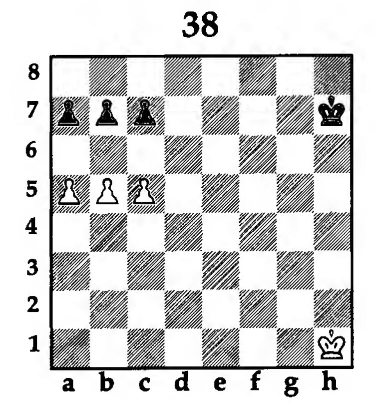
وينتصر الأسود.

بهذه الطريقة يجب أن يحلل اللاعب كل لعبة.

* كيف نحصل على بيدق عابر

عندما يتقابل ثلاثة بيادق أو أكثر كما في الصورة (٣٨) يمكن الحصول على بيدق عابر من هذه البيادق.

38



في وضعية هذه الصورة، لكي نحصل على البيدق العابر يجب أن ندفع البيدق الأوسط.

1. b5 - b6	a7 × b6

لو كان رد الأسود 1... Cb لكان 2.a6

2. c5 - C6	b7 × c6
3. a5 - a6	

وبما أن البيدق الأبيض أقرب إلى الصف الأخير من بقية البيادق فقد انتصر الأبيض.

لنفـرض الآن أن الـدور لـلأسـود فيلعب :

1. ---	b7 - b6
2. c5 × b6	c7 × b6

محاولة الأسود الحصول على بيدق عابر لا معنى لها في هذه الحالة لأن بيادق الأبيض أقرب من الصف الأخير .

3. a5 × b6	a7 × b6

وتنتهي الجولة بالتعادل إذا لعب الطـرفـان بـدون أخطـاء . نقترح علـى القارىء أن يتأكد من ذلك بنفسه .

*** كيف تعرف أي بيدق يسبق إلى الترقية**

عندما تكون أمامنا عدة بيادق عابرة أو مرشحة للعبور ، بإمكاننا أن نحسب أي بيدق يكون السباق إلى الترقية .

في وضعية الصورة (٣٩) النصر لمن يبدأ اللعب .

39

في بادىء الأمر نبحث عن إمكانية الملك في صد البيدق العابر . فإذا كانت النتيجة كما يبدو في هذه الحالة سلبية ، يبقى أمامنا أن نحسب أي بيدق يمكن أن يصل إلى الترقية أولاً . في الجولة الحـاضـرة يتسـاوى الـوقـت الضـروري لتحقيق ذلك عند الطرفين . السرّ يكمن هنا في أن البيدق الذي يترقى أولاً يصبح بإمكانه أن يقضي على البيدق المعادي حالما يصل إلى الصف الأخير . يتم ذلك كالتالي :

1. a2 - a4	h7 - h5
2. a4 - a5	h5 - h4
3. b5 - b6	a7 × b6

هنا يلزم الحساب الدقيق ، إذ فيما لو أخـذ الأبيـض البيـدق الأسـود لخسـر إمكانية ضرب البيدق الأسود الذي يسير إلى الترقية لأنه وقتذاك سوف يترقى في الحقل b8 . بينما الأصح أن يترقى في الحقل a8 . لذلك يلعب الأبيض التالي :

4. a5 - a6	h4 - h3
5. a6 - a7	h3 - h2
6. a 7 - a8 Q	

وينتصر الأبيض .

نـذكـر القـارىء هنـا بـأن عليـه أن يحسب بنفسه في كل جولة ويحلل لأن أي كتاب مهما كان ناجحاً لا يمكنه أن

يعلم اللعب بل يمكنه أن يكون مرشداً للتعليم.

متى يصل البيدق إلى الترقية إذا كان وحيداً ـ قاعدة المربع

لقد عالجنا في فصل سابق موضوع الصراع بين ملك وحيد من جهة وملك مع بيدقه من جهة أخرى، عندما يكون الملك مسانداً لبيدقه. ورأينا في أية حالة يمكن ترقية البيدق وفي أية حالة لا يمكن ذلك.

سوف نبحث الآن عن إجابة للسؤال المطروح أعلاه عندما يكون الملك بعيداً عن بيدقه فلا يدعمه. في الصورة (٤٠)

40

يحاول البيدق الأبيض الوصول إلى الصف الثامن. فهل يمكنه الوصول إلى الترقية أم أن الملك المعادي يستطيع اللحاق به وسحقه. الأمر يتعلق بالدور في اللعب. إذا كان الدور للأسود 1....Kf4 2.b5 - Ke5 3.b6 - Kd6 4. b7 - Kc7 وينتهي البيدق. في الحالة النقيضة، عندما يكون الدور للأبيض يأتي لعبه

1. b5 - Kf4 2. b6 - Ke5
3. b7 - Kd6 4. b8 Q +

ويربح الأبيض.

لتخليص القارىء من عناء الحسابات التفصيلية لمعرفة إمكانية وصول البيدق إلى الترقية، سنعرض القاعدة التي تعرف بقاعدة المربع. وتتلخص بالتالي: يُحسب عدد المربعات من مكان وجود البيدق (بما فيها مربع البيدق) حتى النهاية التي يتوخاها البيدق أي المربع الذي يقع على الخط الأخير من نفس العمود. في هذه الحالة الملحوظة أعلاه يبلغ عددهم خمسة b8 وb7 وb6 وb5 وb4. ثم نحسب عدداً مماثلاً من المربعات على الخط الأفقي باتجاه الملك المعادي فنرسم المربع b4 - b8 - f8 - f4 -. والقاعدة هي التالية: إذا **كان الملك يقع ضمن المربع بعد نقلته الأولى (إذا كان دوره في اللعب) فإنه يستطيع اللحاق بالبيدق، وإذا لم يدخل المربع فإن البيدق يصل إلى الترقية.**

ولكي نعرف إن كان بإمكان بيدق يقف في مربعه الأول (أي لم يحقق بعد

أية حركة)، أن يصل إلى الترقية أم لا، نرسم المربع المذكور تاركين بين ضلعه وبين مكان وجود البيدق مربعاً واحداً آخذين بعين الاعتبار، أن البيدق يقطع مربعين في خطوته الأولى. في الصورة (٤١).

41

لو قطع البيدق a7 مربعاً واحداً في نقلته الأولى لما استطاع الترقية لأن ملك الأبيض يدخل المربع في نقلته الأولى، أما فيما لو قطع مربعين فإنه يترقى لأن ملك الأبيض لا يستطيع دخول المربع الأصغر بعد نقلته الأولى.

من قاعدة المربع تتفرع قاعدة جديدة: بيدقان متلازمان (يحرس أحدهما الآخر) يربحان ضد ملك منفرد حتى ولو استطاع الأخير اللحاق بهما.

لنفرض أنه يوجد بيدق أبيض آخر، صورة (٤٠) في المربع c2.

ولنفرض أن الدور للأسود. ملك الأسود يدخل المربع بعد النقلة الأولى لكنه لا يحول دون الترقية:

Kf4	1. ---
Ke5	2. b5
kd6	3. b6
	4. C4!

(خطأ ??4. b7 بسبب 4. ...Kc7)

Kc6	4. ...
	5. c5

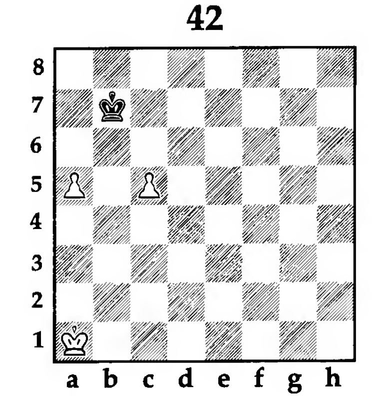
ويربح الأبيض.

لو أخذ الملك البيدق c5 لخرج من المربع واستطاع البيدق b6 أن يصل إلى الترقية. لذلك يلجأ الأسود إلى إضاعة الوقت كي لا يسمح بالترقية وذلك بنقلات جانبية مما يعطي فرصة لملك الأبيض بالتقدم والاشتراك في المعركة وحسم المسألة لمصلحته.

أما إذا كان البيدقان منفصلان فهما بحاجة أحياناً لدعم ملكهما لكي يصل أحدهما إلى الترقية وأحياناً أخرى يتحقق ذلك بدون مساعدته.

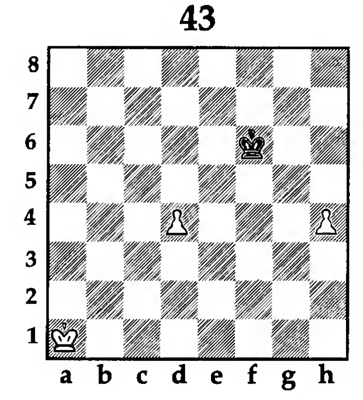
في الصورة (٤٢) نرى أن البيدقين قد ذهبا بعيداً عن ملكهما والملك المعادي

42



قريب منهما. لكنهما يقفان في صف واحد فلا يستطيع الملك المعادي أن يأخذهما لأنه في حال خطا 1...Ka6 ,!2. c6 لا يستطيع 2....Ka5 بسبب 3.c7 أما لو خطا الملك الأسود 1...Kc6 لردّ الأبيض بـ !2.a6 ويضطر الأسود لإضاعة عدة نقلات سدى ريثما يصل ملك الأبيض فيحسم الوضع لصالحه.

43



في الصورة (٤٣) يستطيع بيدقا الأبيض أن يربحا بدون تدخل ملكهما وبغض النظر عمن يمتلك الدور في اللعب. لنر كيف يتم ذلك إذا كان الدور للأبيض:

Ke5	1. d5
K × d5	2. h5!
Kc6	3. h6

(أصبح الملك خارج المربع)

Kf7	4. h7
	5. h8 Q

ولو كان الدور للأسود لما تغير شيء

Kf5	1. ...
	2. h5

أو 1....Kf6 2.h5

وهكذا دواليك.

أمـا إذا أردنـا أن نعـرف سلفـاً هـل يستطيع بيدقان منفصلان يقعان على نفس الخط أن يوصلا أحدهما إلى الترقية بدون مساعدة ملكهما أم لا. فهناك قاعدة ثابتة تسمى قاعدة السبعة وهذا نصها:

نحسب مجموع الخانات التي تفصل البيدقين ونضيفها إلى رقم الخط الأفقي الذي يقف عليه البيدقان فإذا كان المجموع سبعة أو أكثر يعني ذلك إنه بالإمكان إيصال أحد البيدقين إلى الترقية دون مشاركة ملكهما، أما إذا كان المجموع أقل من سبعة فإن ذلك غير ممكن.

في المثل الذي رأيناه في الصورة (٤١)، يوجد بين البيدقين خانة واحدة ورقم الصف هو خمسة، فيكون المجموع ١+٥=٦ أي أقل من سبعة. وكما تحققنا لا يمكن بالفعل وصول البيدق بدون مساعدة الملك. أما في المثل الثاني (صورة ٤٢)، فإن مجموع الخانات الفاصلة ثلاثة ورقم الصف هو أربعة والمجموع ٣+٤=٧. لذلك كان ممكناً تحقيق الهدف.

*** كيف تضع مات بواسطة فيل وحصان**

لقد تعرفنا في فصل سابق على كيفية وضع مات بشكل مبسّط وابتدائي. وقد ذكرنا سابقاً أن الفيل والملك لا يضعان مات لملك أعزل وكذلك الحصان مع الملك. الآن سنرى كيف أن هاتين القطعتين مجتمعتين تضعان مات.

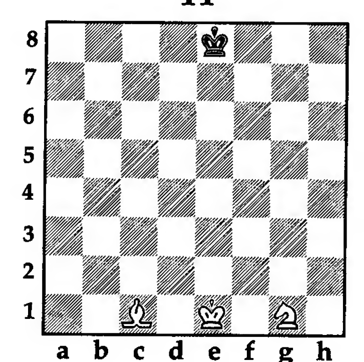
وقبل البدء بشرح الوصفة، سنعطي بعض المقارنة لقوة الفيل وقوة الحصان. إن اللاعب المبتدىء يعطي الحصان تقييماً أفضل من الفيل. إن وجهة النظر هذه كانت رائجة أيضاً عند نظريي الشطرنج في القرن الماضي. أما السبب في هذا التوجه عند المبتدئين فيعود إلى خوف اللاعب الجديد من مفاجآت الحصان الذي يغير لون خانته بعد كل نقلة ويقفز فوق القطع المختلفة وكثيراً ما يوقع الخصم في فخٍ منصوب. لكن في الواقع، إنه مع كون قيمة الحصان والفيل متساوية تقريباً، فإن أساتذة الشطرنج المعاصرين يعطون الفيل أفضلية بسيطة على الحصان، لأن الحصان بطيء الحركة، يصعب نقله من جناح إلى آخر بالسرعة المطلوبة أحياناً، بينما الفيل يمتاز برشاقته وغناه بعدد الخانات التي تقع تحت رقابته. هذا الحكم عام طبعاً، فكثيراً ما نصادف وضعيات تعطى الأفضلية فيها للفيل أو للحصان. الفيل يمكنه أن يحاصر الحصان. (للتأكد من ذلك ضع الفيل في المربع d5 والحصان في a5). بينما الحصان لا يستطيع فعل ذلك. كما أنه من المعروف أن فيلين يضعان مات بينما لا يستطيع الحصان فعل ذلك. أما إذا كانت البيادق الحليفة للفيل منتشرة في خانات من لون حقل الفيل فإنها تضعفه وتحد من حريته في الحركة فيكون الحصان في هذه الحالة أفعل. وبالمناسبة إليك القاعدة التالية:

عندما يبقى عند الخصم فيل، انشر

بيادقك في حقول من نفس لون حقله. وإذا بقي عندك فيل فانشر بيادقك في خانات بعكس لون حقله، بغض النظر امتلك خصمك فيلاً أم لا.

والآن عودة إلى وضع مات بواسطة الفيل مع الحصان. إن ذلك ممكن فقط في زاوية، خانتها من نفس لون حقل الفيل. في مثلنا الذي نراه في الصورة (٤٤) يمكن وضع مات في أحد المربعات a1 وh8.

44



هنا يمكن تقسيم مهمتنا إلى مرحلتين: الأولى تتلخص في حصر الملك الأسود في أحد الخطوط الجانبية، والثانية تقتضي حصره في إحدى الزوايا المذكورة أعلاه. نبدأ كالعادة بدفع ملكنا نحو وسط الرقعة.

Ke8 - d7	1. Ke1 - e2

بهدف تعقيد المهمة أمام الأبيض، يدفع الأسود ملكه نحو إحدى الزوايا البيضاء.

Kd7 - c6	2. Ke2 - d3
Kc6 - d5	3. Bc1 - f4
Kd5 - c5	4. Ng1 - e2
Kc5 - b4	5. Ne2 - c3
Kb4 - a5	6. Kd3 - d4
Ka5 - a6	7. Kd4 - c5
Ka6 - a7	8. Kc5 - c6
Ka7 - a8	9. Nc3 - d5

المرحلة الأولى قد انتهت لكن الملك المعادي في زاوية بيضاء، يجب طرده إلى أحد المربعين h8 أو a1 لوضع مات هناك. إن ذلك يتحقق على الشكل التالي:

Ka8 - a7	10. Nd5 - b6+
Ka7 - a6	11. Bf4 - c7
Ka6 - a5	12. Bc7 - b8
Ka5 - a4	13. Nb6 - d5

الملك الأسود يحاول الإفلات إلى h1. بإمكان الأبيض أن يحول دون ذلك بطريقتين:

أولاً بواسطة 14. Bb8 - e5 Ka4 - b3 . 15. Nd5 - e3.

ثانياً بالطريقة الكلاسيكية وقد اخترناها هنا لأهميتها التربوية وفيها يستعمل الملك أكثر.

14. Kc6 - c5	Ka4 - b3
15. Nd5 - b4	Kb3 - c3
16. Bb8 - f4	Kc3 - b3
17. Bf4 - e5	Kb3 - a4
18. Kc5 - c4	Ka4 - a5
19. Be5 - c7+	Ka5 - a4
20. Nb4 - d3	Ka4 - a3
21. Bc7 - b6	Ka3 - a4
22. Nd3 - b2+	Ka4 - a3
23. Kc4 - c3	Ka3 - Ka2
24. Kc3 - c2	Ka2 -K a3
25. Bb6 - c5+	Ka3 - a2
26. Nb2 - d3	Ka2 - a1
27. Bc5 - b4	Ka1 - a2
28. Nd3 - c1 +	Ka2 - a1
29. Bb4 - c3	مات

إن هذه النهايات كما رأينا تعتبر من أطول النهايات وأعقدها. السرّ في هذه النهاية يكمن في التنسيق الدقيق بين الفيل والحصان والملك. فالفيل يشرف على الخانات التي من نفس لون حقوله، ويتعاون الملك مع الحصان على مراقبة الخانات ذات اللون المعاكس. ويعتبر هذا المثل مفيداً للمبتدئين. ننصح القارىء بدرسه وتكراره، ومحاولة تحقيق النتيجة بدون الكتاب.

* وزير ضد رخ

من أصعب النهايات تلك التي يتصارع فيها الوزير مع الرخ حتى ولو لم يبق في الساحة بيادق. ورغم أن الوزير يستطيع في النهاية وضع مات للملك الذي يسانده الرخ، فإن ذلك يحققه في المهلة المطلوبة (أقل من خمسين نقلة) اللاعب الماهر فقط.

45

في الصورة (٤٥) إحدى الوضعيات النموذجية التي يتوصل إليها الأسود في أغلب الأحيان (بوجود وزير ورخ معادٍ). لو كان الدور في اللعب الأسود لكانت مهمة الأبيض سهلة إذ يضطر الأسود لإزاحة رخه فيضع الأبيض مات بسرعة (حقق ذلك بنفسك للتمرين)

على وزير الأبيض أن يناور بشكل يمكنه، في فترة مقبلة، من الاحتفاظ بنفس الوضعية الموجودة حالياً، أو بوضعية مشابهة، ويكون الدور فيها للأسود. إذا حددنا مهمتنا كما ورد،

يصبح من السهل تحقيقها.

1. Qa5 - c5+

وليس 1.Qa6 لأنه في هذه الحالة يرد الأسود بـ +1. ...Rc7 ثم + 2. Kb6Rc6 ومات بعد 3.K × c6.

1. ...	Kb8 - a8 (a7)
2. Qe5 - a1 +	Ka8 (a7) - b8
3. Qa1 - a5	

وهكذا حققنا هدفنا وانتهينا من المرحلة الأولى فننتقل إلى المرحلة الثانية. الرخ يمكن أن يتنقل فقط إلى مربع أبيض وإلاّ أخذه الأبيض بوزيره.

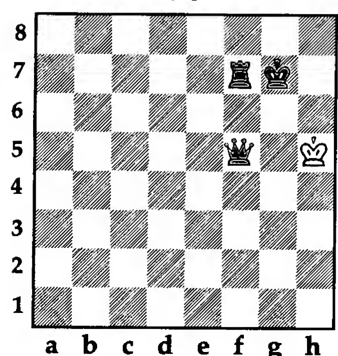
3. ...	Rb7 - b3
4. Qa5 - e5 +	Kb8 - a8
5. Qe5 - h8 +	Ka8 - a7
6. Qh8 - g7 +	Ka7 - a8
7. Qg7 - g8 +	Rb3 - b8
8. Qg8 - a2	مات

لنعود الآن إلى اللوحة السابقة ونفترض أنه بعد النقلة الثالثة ردّ الأسود بدل Rb3 --- .3 بـ Rb1 --- .3 عند ذلك يتابع

4. Qe5+	Ka7
5. Qd4+	Ka8
6. Qh8+	

إستعمال الرخ هنا للحماية لا يساعد لأن الوزير يضع مات من a1. وإذا لعب الأسود 6.---Ka7 يرد الأبيض بـ +7.QH7 فيأخذ الرخ.

46



لنعالج الآن وضعية أصعب، صورة (٤٦) كثيرون من لاعبي الشطرنج ارتكبوا الأخطاء في مثل هذه الوضعية. فالنقلة التي تحاول فرض نفسها في هذه الحالة ليست هي الأفضل. لنفرض أننا بدأنا بـ

1. Qf5 - e5 +	Kg7 - f8
2. Kh5 - g6	Rf7 - d7

الدفاع الوحيد لكنه فعال جداً لدرجة تصبح معها مهمة الأبيض صعبة للغاية؛ إذ لا يجوز 3.Qe6 بسبب + 3... Rg7 +4. Kf6 Rg6 فنصل إلى التعادل. ولا تقود إلى النصر بسرعة النقلة + 3.Qc5 لأن الأسود يرد عليها بـ 3...Ke8 ثم + 4.Kf6 Rd6 ملاحقاً ملك الأبيض.

لنعود إلى الوضعية الأساسية بعد أن تعرفنا على بعض الصعوبة ونقترح الأفضل.

1. Qf5 -g5 + !	Kg7 - h8
2. Qg6 + Kh8	إذا 1....Kh7- يكـــــون
	3. Kh6!

2. Qg5 - e5 + !	Kh8 - h7
3. Kh5 - g5	Rf7 - a7
4. Qe5 - e4+	Kh7 - g8
5. Qe4 - c4+	Kg8 - h7
6. Kg5 - f6	Ra7 - g7
7. Qc4 - h4 +	Kh7 - g8
8. Qh4 - h5	

ونحصل على وضعية كالتي رأيناها في الصورة (٤٥)، فيها الدور للأسود، وقد عرفنا نتيجتها في حينها.

عودة أخرى إلى الوضعية الأساسية واستعراض لطريقة أخرى للحل.

1. Qf5 - g5+!	Kg7 - f8
2. Qg5 - d8+	Kf8 - g7
3. Kh5 - g5	Rf7 -f3

أفضل خانة للرخ ـ بعيداً عن الملك.

ومتابعة اللعب 3.--- Kh7 + 4. Qd4 Rg7 تقود إلى وضعيات معروفة.

4. Qd8 - d4+	Kg7 - f8
5. Kg5 - g6	Rf3 - g3+
6. Kg6 - f6	Rg3 - f3+
7. Kf6 - e6	Rf3 - h3

خطر مات في h8.

8. Qd4 - b4+

ويُفقد الرخ

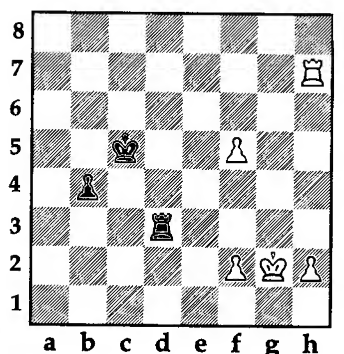
مـن هـذه الأمثلـة نستنتـج أن سـرّ بعيد وبخطوط وترية. ووضع الوزير وملكه على خطوط مختلفة.

ننصح القارىء بتحليل أمثلة أخرى يختارها بنفسه. وننوه هنا إلى أن مسألة الهجوم ومسألة الدفاع في هذه الأمثلة على نفس المستوى من الصعوبة، لا ينجح فيها إلاّ اللاعب الذي يعرف القواعد ويملك تجربة غنية.

* نهايات الرخ

إن النهايات التي يبقى فيها رخ وبيدق عند كل طرف غالباً ما تصادف عملياً. وهي أحياناً معقدة وتتطلب التفكير بعمق.

47



هنا يربح الأبيض لو لعب + 1. Re7 لكنه لعب 1.f6، فأعطى الأسود إمكانية التعادل. لنرى كيف يتم التعادل.

1. f5 - f6	Rd3 - d6!

الآن أمام الأبيض احتمالان للمتابعة :

أ

2. f6 - f7	Rd6 - d8!
3. Rh7 - h5 +	Kc5 - c4

ويضطر الأبيض لإعطاء رخ مقابل بيدق . أما الردود الأخرى للأسود على النقلة الثانية فتقود إلى الخسارة

2. ...	Rd6 - g6 +
3. Kg2 - f3	Rg6 - f6 +
4. Kf3 - e3	Rf6 - e6 +

لو 4. ...b3 لكان +5.Rh5 وعند تراجع الملك إلى الأفقي السادس ، يربح 6.Rh6 وإذا دفع إلى الأمام + 6.Rh4 و 7.Rf4

5. Ke3 -d3	Re6 - f6

أو + 5. ... Rd6 ثم 6. Ke4

6. Rh7 - h5 +	K ∾
7. Rh5 - h6,	

ويربح الأبيض .

وأخيراً

2. ...	Rd6 - f6
3. Rh7 - g7!	Kc5 - c4

في حال 3....b3 ;4. Rd3 يأخذ الأبيض البيدق أو يلعب 5. Rf3

4. h2 - h4	b4 - b3
5. Rg7 – g4 +	K ∾
6. Rg4 - g3	

ويربح الأبيض .

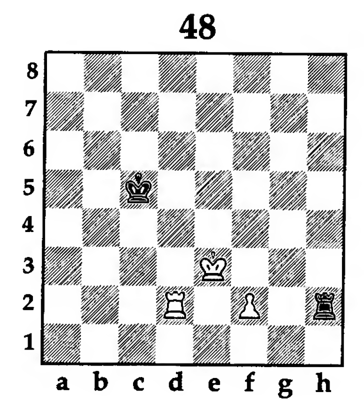
ب

2. Rh7 - c7 +	Kc5 - d4!
3. f6 - f7	Rd6 - g6 + !
4. Kg2 - f1	Rg6 - f6
5. Rc7 - b7	Kd4 - c3

ويخسر الأبيض رخّه مقابل بيدق ، أو يسعى للتعادل عن طريق الكش الدائم . الردود الأخرى للأسود تقود إلى الخسارة .

2. ...	Kc5 - b6
3. f6 - f7	Rd6 - g6 +
4. Kg2 - f1	Rg6 - f6
5. Rc7 - e7!	Kb6 - c5
6. Kf1 - e2	b4 - b3
7. Re7 - e3	b3 - b2
8. Re3 - b3	Rf6 × f7
9. Rb3 × b2	Rf7 - h7
10.Rb2 - d2	Rh7 × h2
11. Ke2 - e3	

48



الوضعية التي توصلنا إليها ، فيها نصر للأبيض ، لأن ملك الأسود

مفصول عن خط بيدق الأبيض بخط الرخ مسافة مربعين. يضاف إلى ذلك أن البيدق الأبيض يستطيع الوصول إلى الأفقي الرابع قبل أن يتمكن الرخ الأسود من إعلان كش بخط عمودي. العامل الأخير مهم جداً لأنه لو كان الرخ الأسود على h8 مثلاً، لاستطاع الوصول إلى التعادل عن طريق منع البيدق من الترقية مهدداً بذلك الملك ومحتلاً في الوقت المناسب المربع f8. ونترك للقارىء تفصيل ذلك التمرين.

بما أن النهايات التي يبقى فيها رخ وبيدق ضد رخ منفرد تصادف أكثر من غيرها، تغدو أهمية درسها بمكان ونقترح على القارىء الاهتمام بها.

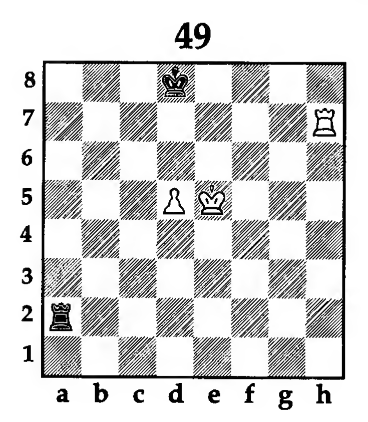
في هذه النهايات كما في النهايات البيدقية، يلعب مكان وجود الملك دوراً هاماً. عندما يكون ملك الطرف الأضعف أمام البيدق فإن التعادل يعتبر شبه مؤكد.

لنناقش الوضعية الظاهرة في الصورة (٤٩).

في حال دور الأسود، من الخطأ أن يلعب ?1....Ra5 بسبب !2.Ke6 فيربح الأبيض لأنه بعد + 2.... Ra6 يأتي:

3. d5 - d6	Kc8

49



وإلا حصل مات

4. Rh8 +	Kb7
5. Ke7	

كما أنه بعد Ra1 ... .2 يأتي:

3. Rh8 +	Kc7
4. d6 +	Kc6
5. Rc8 +	Kb7
6. d7	Re1 +
7. Kf5	

ويتخلص الملك الأبيض من الكش، مقترباً من رخ الأسود، متحاشياً الوقوف على العمودي «d».

إن أبسط نقلة للأسود للوصول إلى التعادل كان يفترض أن تكون !1....Ra6. ثم يحافظ رخ الأسود على مراقبة الأفقي السادس ريثما يدفع الأبيض ببيدقه إلى الأمام. عند ذلك وحالاً يجب أن ينزل إلى الخطوط

الأفقية الأولى لكي يبدأ عملية كش من المؤخرة.

Ra6!	1. ...
Rb6	2. Rf7
Ra6	3. Rg7
Ra1!	4. d6
Re1 +	5. Ke6
Rd1 +	6. Kd5
Rc1 +	7. Kc5

تعادل

أما فيما لو كان الدور للأبيض لكان بإمكانه أن يلعب 1.Ke6 وبعد ذلك يصبح من الصعب على الأسود أن يحقق التعادل الذي يمكن الوصول إليه بطريقة واحدة فقط لا غير هي !1....Rd2

Kc7!	2. Kd6
Kb7	3. Rh8 +
Kc7!	4. Ke6

(أو 4. Rh7 + Kc8 أو 4. Rd8 Rh2!
+ 5. ke7 Rh7+ 6.Ke6 Rh6).

من السيء أن يلعب الأسود +1....Re2 بدل !1....Rd2 بسبب

Kc8	2. Kd6
Kb7	3. Rh8 +
Rg2	4. Kd7
Rg7 +	5. d6
Rg6 +	6. Ke6
Rg7 +	7. Ke7
Rd7	8. Kf6
Rg7	9. Ke6

(في حال 9... kc6، يرد + 10. Rc8)

10. d7

ويتمكن البيدق من الترقية.

بواسطة النقلة 1. ...Rd2 كان من الممكن للأسود أن يحقق التعادل ولو كان دوره في اللعب.

لكننا اخترنا أعلاه طريقاً آخراً (!1....Ra6) لتسهيل المهمة أمام القارىء المبتدىء.

إذا كان ملك الطرف الأضعف معزولاً عن البيدق بعمودين أو أكثر؛ فإن البيدق المدعوم من ملكه ورخه يصل إلى الترقية ويتحول إلى وزير بالطريقة التي تسمى «الجسر»

في الصورة (٥٠) لا تقود النقلة 1.Kd7 (أو 1.Kf7) إلى النصر لأن رخ الأسود سيواصل الكش من الخلف حتى يبتعد الملك عن بيدقه أو يعود إلى e8.

وبالفعل

Rf2 +	1. Kf7
Re2 +	2. Ke6
Rd2 +	3. Kd7
Rc2	4. Kc6
Rd2 +	5. Kd6

وهكذا دواليك. لكن إذا اختار الأبيض النقلة !!1.Rg4 التي تبدو للوهلة الأولى وكأنها ليست ذات أهمية، فإنه

يقطع الكش الدائم ويعطي الفرصة لبيدقه كي يترقى:

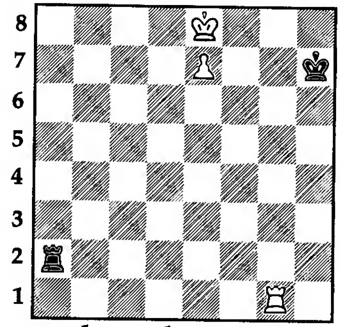
1. Rg4!!	Rd2
2. Kf7	Rf2 +
3. Ke6	Re2 +
4. Kf6	Rf2 +

(في حال Re1 ... .4 يكون !5.Rg5 ثم 6.Re5)

5. Ke5!	Re2 +
6. Re4!	

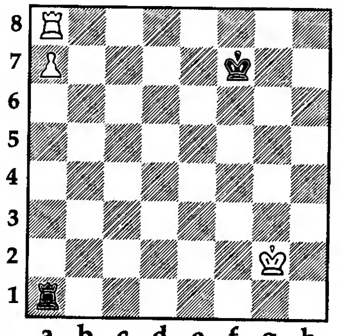
ويصل البيدق إلى الترقية.

50



لنستعرض الآن الحالات التي نراها في الصور (٥١ ـ ٥٢)

51



52

في كلا الحالتين، وصل البيدق إلى الأفقي ما قبل الأخير لكن الذي يمنعه من الترقية هو الرخ الحليف الذي يشكل له الحماية ضد الرخ المعادي. لكن مهما يكن، فإن الأبيض ينتصر مباشرة في كلا الحالتين!

الوضعية (٥١) تحل بـ:

1. Rh8!	R × a7
2. Rh7 +	Ke6
3. R × a7	

أما في الوضعية (٥٢) فإن النقلة 1.Rh8 . ليست خطيرة بالنسبة للأسود، لأنه في حال 1....R×a7 يتبع +2.Rh7 يهرب الملك إلى مكان يحمي فيه رخه 2....Kb6. لكن الأبيض يمكن أن ينتصر بطريقة أخرى:

يضحي بالرخ لكي يفتح طريق

البيدق محتفظاً بالمبادرة:

K × c8	1. Rc8 +
	2. a8Q

بعد ذلك ننتقل إلى وضعية وزير ضد رخ، التي درسناها من قبل.

عودة إلى الصورة (٥١): لنفرض أن ملك الأسود لم يكن في f7 بل في g7. والمربع h8 مراقب من قبله وممنوع على رخ الأبيض. في هذه الحالة تكون الوضعية وضعية تعادل. وبالفعل لم يبق أمام الأبيض إلا التعادل لأن رخه متورط في حماية البيدق من الزاوية. وكلما حاول ملك الأبيض التقدم نحو قواته يبادره رخ الأسود بـ كش من الخلف يستمر حتى أبعاده. بإمكان القارىء أن يتحقق من ذلك بنفسه.

لنستعرض الآن الوضعية (٥٣) حيث بيدق الأبيض لا يقع على الأفقي قبل الأخير بل على الأفقي السادس. هنا الحقل a7 لا يشغله البيدق، لذلك يمكن استعماله ملجأً لملك الأبيض الذي سيلاحقه رخ الأسود:

Kf7	1. Kc4
	2. Kc5!

(لا 2.a7?? بسبب 2. ... Kg7!).

Rc1 +	2. ...

3. a7! Ra1 (خطأ 2. ...Rb1?? بسبب 4.Rh7! Rxa7 5. Rh+).

Rb1 +	3. Kb6
Ke7	4. Ka7
Rd1	5. Rb8
Rb1 +	6. Kb7
Rc1	7. Ka8
Kd7	8. a7
Rb1 +	9. Kb7
Ra1 +	10. Ka6
Rb1 +	11. Kb6
Rc1 +	12. Kc5
Rd1+	13. Kd4
Rc1 +	14. Kc3
	15. Kb2

ويربح الأبيض

في حال 8... Kd6 نتابع

9.Kb7 Rb1 + 10. Kc8 Rc1 + 11. Kd8 Rh1 12. Rb6 + Ke5 13. Rc6 + Kb5 14. Rc8

أو 13. ... Kd5 14. Ra6

وهكذا نرى أنه في هذه الحالة، يختبىء الملك من كش الرخ في الحقل a7 (وفي الحقول a2, h2 h7 - في الحالات المشابهة الأخرى) فينتصر الأبيض عندما يكون ملك الأسود بعيداً.

53

أما في الحالات التي يكون فيها ملك الأبيض بعيداً، أي أبعد من ملك الأسود عن البيدق، فإن الأسود يحقق التعادل. فلو فرضنا أنه في الصورة (٥٣) يقف ملك الأبيض لا في d3 بل في g2، فإن الأسود في هذه الحالة يفرض التعادل بطريقة أصيلة معلناً لملك الأبيض «كش» شبه دائم لا من الخلف بل من الجانب.

1. Kf2 Rd1!
2. Ke2

(في حال 2. Ra7 + Kf6 Ra1 3. Rb7 Ra1 ثم 4. a7 ke6 ثم 5. ke3 kd6 يصل ملك الأسود إلى البيدق ويأخذه).

2. ... Rd6!
3. Ke3 Rb6
4. Kd4

(أو 4. a7 Ra6! ـ تعادل)

4. ... Rf6!!
5. Kc5 Rf5 +
6. Kb6 Rf6 +
7. Ka7 Rf7 +
8. Kc8 Rf8 +

وهكذا دواليك

نتقل الآن إلى الصورة (٥٤).

54

فيها الملك أمام بيدقه المرشح للعبور. لكن انتقاله إلى خانة مجاورة ممنوع بسبب رخ الأسود. لو كان البيدق هو غير بيدق الرخ، أي في عمود غير جانبي، كان بإمكان الأبيض أن ينتصر بسهولة، دافعاً رخه إلى الأفقي الرابع بطريقة «الجسر»، لكن في الوضعية الحاضرة يبدو أن التعادل آت لا محال. لكن لو كان ملك الأسود موجوداً على الخطوط «f», «g», أو «h» (مفصولاً عن البيدق مسافة أربع خانات أو أكثر) لربح الأبيض بسهولة. وبالفعل لو كان ملك الأسود في f7 مثلاً لنتج

1. Rd8 Ke7 2. Rb8! Ra1
3. Kb7 Rb1 + 4. Kc6E

ويصل البيدق إلى الترقية.

بعد هذه الأمثلة عن نهايات الرخ نذكر القارىء بأن الممارسة هي أفضل سبيل بعد الاضطلاع على أصول التعاطي مع هذه النهايات لإتقان اللعبة. ومرة أخرى نلفت النظر إلى أن الرخ يجب أن يقف خلف البيدق لا أمامه (يدفعه ولا يجره). والملك الصديق يجب أن يكون أمام بيدقه أما الملك المعادي فيجب أن نفصله قدر الإمكان بعيداً عن البيدق. أما في نهايات الرخ التي تكثر فيها البيادق فننصح القارىء أن يحاول قدر الإمكان الحصول على خط مفتوح لرخه والتسلّل عندما تسمح الفرصة إلى مؤخرة الخصم.

لقد استعرضنا النهايات الرئيسية. أما بخصوص النهايات الباقية التي لا مجال لتفصيلها هنا يجب أن نتذكر ما يلي:

١ ـ الوزير دائماً يربح أمام قطعة خفيفة. في هذه الحالة يجب تقريب ملك الطرف الأقوى من الملك المعادي ووضع مات، أو إيجاد تهديد مزدوج للملك والقطعة المساندة له، فتطير القطعة الخفيفة ويبقى الملك أعزلاً.

٢ ـ وزير مع بيدق يربح ضد وزير لكن ذلك لا يتم دائماً وإذا تم فبصعوبة. في هذه الحالة يحاول الطرف الأضعف إعلان «كش» مفتوح. أما الطرف الأقوى فيحاول دفع بيدقه نحو الترقية وحماية ملكه بواسطة الوزير ويسعى لمبادلة الوزراء.

٣ ـ وزير مع قطعة صغيرة لا يربح ضد وزير

٤ ـ الرخ لا يربح عادة ضد قطعة خفيفة

٥ ـ رخ وحصان لا يربحان ضد رخ

٦ ـ رخ مع فيل لا يربحان نظرياً ضد رخ، لكن الطرف الأضعف في هذه الحالة يجب أن يلعب بدقة متناهية. إذا ارتكب الطرف الأضعف أخطاء يمكن للأقوى أن يحصر ملك الخصم على خط جانبي ويرتب له وضعية خاسرة. هذه النهاية صعبة للمبتدئين لكنها نادراً ما تصادف.

هذه الملاحظات ترتدي طابعاً عاماً ولا تصح في كل الحالات، لأن الشطرنج متنوع وسره في تنوعه.

الفصل السادس

وسط الجولة

إن هذا القسم من الجولة هو أقل معالجة من غيره في كتب الشطرنج، لأنه غني جداً في تنوعه بالاحتمالات المختلفة التي يصعب حصرها.

تدخل في هذا القسم من الجولة عدة عناصر أهمها: ـ **عنصر القوة** التي تتجلى في مجموع القطع التي يملكها اللاعب وقيمتها.

ـ **عنصر الزمان** ويتجلى في مستوى تطوير القطع بواسطة النقلات المختلفة. ـ **عنصر المكان** ويتجلى في المساحات التي يسيطر عليها اللاعب أو تقع على مرمى من قطعه.

ـ **عنصر الوضعية**، وهو العنصر الأهم ويتحدد بتوزيع القطع على الرقعة. تقيّم الوضعية عادة حسب حريّة القطع في الحركة وبالضغط الذي بإمكانها أن توجهه في أماكن مختلفة من الرقعة.

لتقييم وسط جولة ما، يجب الأخذ بعين الاعتبار العناصر المذكورة مجتمعة. مع أن إمكانية التقييم تختلف من عنصر إلى آخر فعنصر القوة باستطاعة كل لاعب أن يقيمه بدقة، حاسباً مجموع النقاط الموجودة عند كل طرف.

وعنصر المكان يكون أحياناً سهل التقييم وأحياناً أخرى أصعب. أما عنصر الوقت فأصعب من العنصرين المذكورين خاصة في أواخر الجولة. وعنصر الوضعية يبقى كما ذكرنا العنصر الحاسم.

يجب أن يعرف القارىء دائماً أنه يمكن أن يتراجع أمام خصمه في عنصر القوة ويحتفظ بتفوقه في الوضعية. ويمكن أن يتراجع أمامه في عنصر الوقت ويتفوق في عنصر الوضعية. ويمكن أن يتراجع في عنصر المكان ويربح الوضعية. كما أن بإمكانه أن يتراجع أمامه في العناصر الثلاث المذكورة ويربح الجولة.

هذا لا يعني التقليل من أهمية أي عنصر من العناصر الثلاث المذكورة أعلاه، لكن المقصود هو التركيز على عنصر الوضعية الحاسم. لنر كيف يتضح ذلك من خلال الأمثلة.

55

هذه الوضعية نتيجة ٩ نقلات هي:

1. d2 - d4   d7 - d5
2. c2 - c4   e7 - e6
3. e2 - e3   b7 - b6
4. Ng1 - f3   Bf8 - d6
5. Bf1 - d3   d5 × c4
6. Bd3 × c4   Bc8 - b7
7. Nb1 - c3   Ng8 - c7
8. Bc4 - d3   O-O
9. e3 - e4   c7 - c5

تحليل هذه النقلات يدل على أن الأسود قد ربح في عنصر الوقت ولكن الأبيض يمكن أن يربح الجولة على الشكل التالي:

10. e4 - e5   Bd6 - c7
11. Bd3 × h7+   Kg8 × h7
12. Nf3 - g5+   Kh7 - g6

هذه أفضل نقلة، لأنه في حال ... 12. Kg8 يرد الأبيض بـ 13. Qh5.

13. Q d1 - g4   Qd8 × d4

هذه أفضل نقلة لأن الأبيض كان يهدد بنقلة + 14. N × e6.

14. Bc1 - f4   f7 - f5
15. Qg4 - g3

فلا يبقى في وسع الأسود درء الأخطار الكثيرة.

56

طبعاً نرى هنا أن وزير الأبيض لا يؤخذ بسبب N×e7+. من المهم أن نشير هنا إلى الضغط النادر القوة للحصان. بواسطة النقلة المذكورة يحقق الأبيض ثلاثة أهداف:

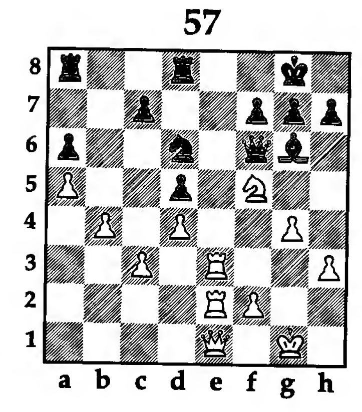
يحرّر حصانه، يربح الوقت ويجبر وزير الأسود على الحركة محضراً للنقلة Bd3×b5، التي يستطيع بعدها الوزير والحصان أن يؤثرا سوية في الخط a4-e8. عندما تجري في المستقبل، بنتيجة هذه المناورة، مبادلة الوزراء في d7 يبقى الفيل الأبيض على هذا الوتر محافظاً على تهديده للحقل e8 ومتصدياً في نفس الوقت لبيدق الأبيض العابر «e».

إن القارىء عندما يحلل هذا المثل بتمعن، لا يحس بجمال اللعبة فحسب، بل ويحتك أيضاً بمبدأ هام يجب أن يهتدي به في لعبة الشطرنج ألا وهو مبدأ **التنسيق بين نشاط القطع.**

في المثل التالي (صورة ٥٧)، اختلال في ميزان القوى لصالح الأسود، ومع ذلك يربح الأبيض بسهولة:

1. Nf5×d6	Qf6×d6

57

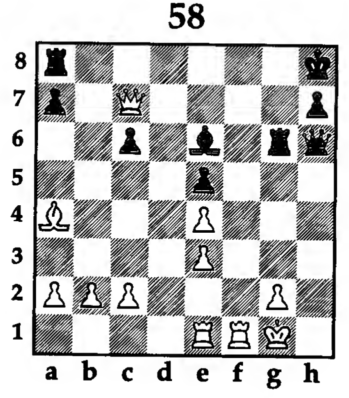


(كان من الأفضل للأسود أن يلعب 1. ...h5 لكن الأبيض يربح في كل حال بيدقاً زائداً ووضعية أفضل).

2. Re3 - e8+	Rd8 × e8
3. Re2 × e8 +	Ra8 × e8
4. Qe1 × e8 +	Qd6 - f8
5. Qe8 × f8 +	Kg8 × f8
6. b4 - b5	

ويربح الأبيض، لأن الأسود لا يستطيع منعه من ترقية البيدق.

58

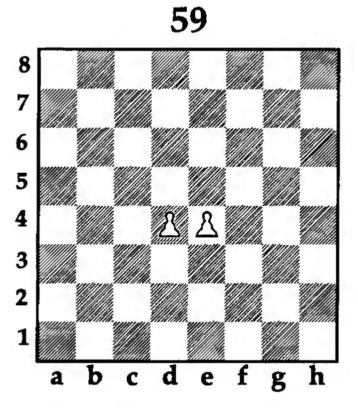


في هذه الوضعية (٥٨) تفوق

للأبيض في العناصر الثلاث، أي في الزمان والمكان والقوة. لكن الأسود ينتصر بواسطة 1.Rg6×g2+ ثم 2.Ra8-g8+. السبب واضح ـ التفوق في الوضعية.

من كل ما سبق يتضح مدى أهمية عنصر الوضعية في وسط اللعبة. لكن ما هي المسائل الأخرى التي يجب التركيز عليها عملياً في الشطرنج؟ـ إن عملية بناء وسط الجولة تبدأ منذ الافتتاحية، لأن البداية الصحيحة تؤدي إلى وضع متين في المراحل التالية. وقد سبق أن ركزنا على منطقة وسط الرقعة، أي المربعات الأربع e5 وe4 وd5 وd4. ولن نكرّر هنا ما توسعنا في شرحه سابقاً، بل سوف نتناول بعض الوضعيات البيدقية المختلفة.

59



إن اللاعب القوي لا يمكن أن يسمح لخصمه بامتلاك وضعية كالتي تبدو في الصورة (٥٩) لأنها أفضل وضعية بيادق في بداية اللعبة. لذلك يسارع للقضاء عليها دافعاً إلى الأمام أحد بيادقه المتوسطة أو أحد البيدقين «c» و«f».

في الصورة (٦٠) يبدو كيف يتصدى البيدق c5 لتقدم البيدق الأبيض إلى d4.

60

* توزيع البيادق بعد التبييت

قلنا في بداية هذا الكتاب أن التبييت القصير أكثر أماناً من التبييت الطويل. فأي توزيع للبيادق يؤمن حماية أفضل للملك بعد التبييت القصير؟ـ إن أفضل توزيع لبيادق الأبيض التي تحمي ملكها هو h1 وg1 وf1. في هذا التوزيع تكون أكثر قدرة على الدفاع عن ملكها أو المساهمة في الدفاع عنه. إن سلبية هذا

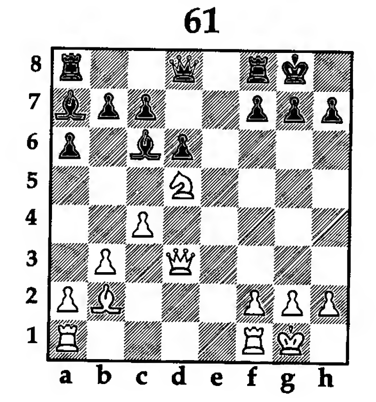
التوزيع تظهر فقط عندما يعلن الخصم الكش بواسطة الرخ أو الوزير من الأفقي الأول. لكن بما أن هذا الكش نادراً ما يصادف في وسط الجولة (يصادف في النهايات)، لذلك نقترح على القارىء أن يبقي البيادق الثلاث على حالها في وسط الجولة. أما أفضل توزيع بشكل عام فيعتبر التالي: h2 وg1 وf1. هذا التوزيع يسمح بخروج الملك عند الضرورة وهو في نفس الوقت دفاعي. هنا نعترف بأن مسألة المفاضلة بين هذين التوزيعين مسألة أذواق أيضاً، إذ لا توجد وجهة نظر موحدة تجاه ذلك. لكن وجهات النظر متفقة حول التوزيعات الأخرى. فالجميع يعترف بأن التوزيع h1 وg1 وf2 هو أسوأ من التوزيعين السابقين. ومصدر السلبية في هذا التوزيع هوكون الملك معرض للكش بواسطة الخط الوتري، فيضطر للإلتجاء إلى الزاوية مبتعداً عن الوسط وعن جناح الوزير مربعاً واحداً، مما يشكل نقصاً في النهاية البيدقية. أما التوزيعان h2، g1، f2، h1، g2، f1 فسيئان، لأن القطع المعادية يمكن أن تعسكر في الحقول g3 أوh3 وf3 دون أن تستطيع البيادق فعل شيء. مما يضطرنا لاستعمال القطع لطردها. أما أسوأ التوزيعات فهي h1، f2، f1، h2، h1، f1 أو ما شابه. لأن الملك في هذه الحالة يكون مكشوفاً ولا نستطيع حجبه إلا بواسطة قطعة من قطعنا.

* بعض الوضعيات النموذجية في وسط الجولة

قبل أن ننتقل إلى تقييم الوضعيات في وسط اللعبة (ميتلشبيل) سنحاول عرض بعض الوضعيات التي تصادف كثيراً، لكي يضطلع القارىء على الاحتمالات الأفضل في هذه الوضعيات.

نقترح على سبيل المثال وضعية الصورة (٦١).

61



التحليل يدل على أن وضع الأبيض جيد جداً. لكن الأسود يعوض عن ذلك بالبيدق الزائد عنده، فإذا تمكن من

الصمود في وجه هجمات الأبيض، قد تكون النهاية لصالحه. هذا يعني أنه إذا لم يستطع الأبيض تثمير تفوقه الوضعي والاستعاضة عن البيدق المفقود فإنه سيخسر الجولة.

للأسود حظ كبير إذا لعب ... 1. B×d5، فعلى الأبيض أن يفعل شيئاً ما لتدارك الموقف وسد الطريق على النقلة المذكورة، لذلك يلعب:

1. Nd5 - f6 +

يهدد بـ مات في h7 لذلك

1. ...	g7 × f6
2. Qd3 - g3+	Kg8 - h8
3. Qg3 - g5!	

مع متابعة + 4. B × f6 وربح الوزير كانت هذه إحدى الوضعيات النموذجية وإليك الثانية (صورة ٦٢).

62

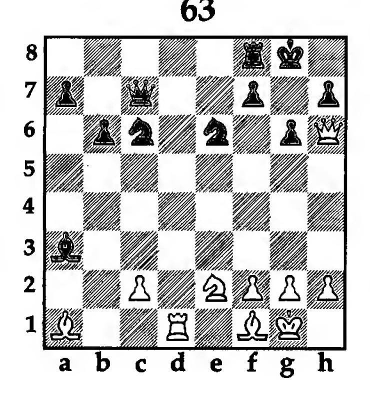
عند الأسود بيدق زائد، لذلك يستعد ليلعب ...1. Nc6. فعلى الأبيض أن يتحرك بسرعة لكي لا يسوء وضعه وعنده إمكانية النصر.

1. Qd1 - d5	Nb8 - c6
2. Bc2 × h7 +	Kg8 × h7
3. Qd5 - h5 +	Kh7 - g8
4. Nf3 - g5	Rf8 - e8
5. Qh5 × f7 +	Kg8 - h8
6. Qf7 - h5 +	Kh8 - g8
7. Qh5 - h7 +	Kg8 - f8
8. Qh7 - h8 +	Kf8 - e7
9. Qh8 × g7	مات

مرة أخرى تتضح أهمية التنسيق بين القطع الحليفة. وبالمناسبة ننصح القارىء هنا بأن يهاجم الملك بحيوية عندما يقرّر ذلك وأن يستعين بكل القطع الممكنة. وإذا بدأ الهجوم فليتابعه حتى النهاية.

إن الوضعيات التي يمكن أن نصادفها كثيرة جداً، ونحن هنا نختار بعضها. وهذا مثل آخر (صورة ٦٣).

63



قوة الأبيض أقل ببيدق، لذلك يجب العمل بحيوية لأن الأسود يتهدد بنقلة Rf8-d8 ثم Ba3-f8 أو Ba3-e7.

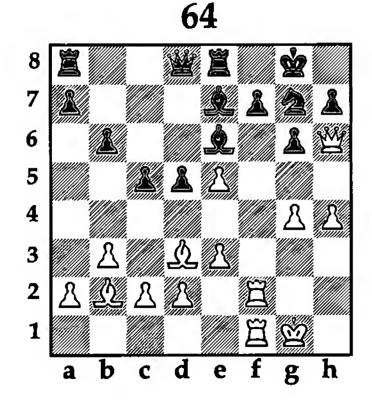
لكن الأبيض يستطيع أن يوجه ضربة.

1. Rd1 - d3

مهددا أولاً بـ 2. R × a3 وثانياً بـ 2.Q×h7+ مع متابعة 3.Rh3+ ثم Rh8 ـ مات. لا مخرج أمام الأسود إلا في خسارة الفيل، وبعد ذلك ينهار وضعه ويخسر.

هذا المثل يظهر ضعف توزيع البيادق h7-g6-f7 الذي ذكرناه سابقاً.

إن هذه السلبية في التوزيع البيدقي تظهر أيضاً في المثل التالي (صورة ٦٤).



1. Rf2 × f7	Be6 × f7
2. e5 - e6	Ng7 × e6
3. Rf1 × f7	Kg8 × f7
4. Qh6 × h7 +	

ومات في نقلتين.

في المثل (صورة ٦٥) نجد أن الأبيض قد خسر قطعتين، فإذا لم يستطع التعويض عنها سيخسر الجولة. لذلك يلعب

65

1. Nd4 × c6	Be7 - g5

الأسود لا يستطيع أخذ الحصان لأن الأبيض يضع عند ذلك مات بواسطة 2.Q×h7+ ثم Re3-h3+

2. Nc6 - e7 +	Qc7 × e7

في حال 2. ... B×e7 يلعب

3.Q × h7 + K × h7   4. Rh3 + Kg8

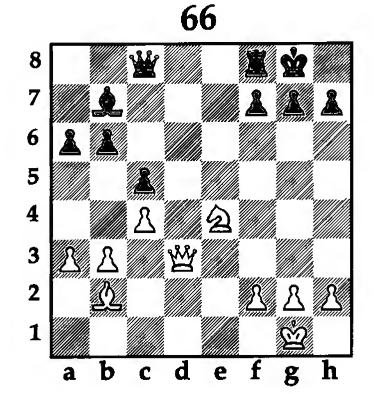
5.Rh8 مات

3. Re3 × e7	Bg5 × e7
4. Qh3 - d7	

ويربح الأبيض أحد الفيلين فيبقى في وضع رابح.

إليك أيضاً هذا النموذج (صورة ٦٦)

66



أمامنا وضعية من نوع جديد. عند الأسود رخ مقابل حصان، لذلك يجب أن يربح لكن:

1. Ne4 - f6+	g7 × f6
2. Q × h7	إجباري وإلا مات
2. Qd3 - g3 +	Kg8 - h8
3. Bb2 × f6	مات

* تقييم الوضعيات في وسط الجولة

إن التقييم الدقيق في وسط الجولة من أصعب المسائل في الشطرنج. بعض الوضعيات يقيم بسهولة والبعض الآخر صعب جداً. لعل الفرق بين لاعبين كبيرين يتمحور أحياناً حول إمكانية كل على التقييم الصحيح لكل الوضعيات الممكنة؛ لأن في تقييم الوضعية بذور برنامج المتابعة للعبة.

في بادىء الأمر يجب توجيه الانتباه إلى القوة المادية. إذا كان عند أحد الأطراف بيدق زائد فذلك يعتبر تفوقاً ويمكن أن يلعب دوراً حاسماً في نهاية الجولة إذا لم يتمكن الطرف الآخر من امتصاص الفارق. أي يجب على الطرف الآخر أن يمتلك حرية أكبر في نشاط قطعه (أي ما يعادل تفوقاً في المكان)، أو يجب أن يمتلك إمكانية مهاجمة أحد المواقع الضعيفة عند الخصم لاستعادة البيدق الفارق. أو بالهجوم على الملك مع وجود حظ بوضع مات.

الأمر الآخر الذي يجب توجيه الانتباه إليه هو حرية القطع في الحركة والتنسيق فيما بينها، أي التكامل في نشاطها. فالوضعية التي تكون فيها القطع محشورة مقيدة الحركة تعتبر وضعية سيئة. والوضعية التي تكون القطع فيها حرة لكنها مشرذمة لا تستطيع التنسيق فيما بينها كعصابات منثورة هنا وهناك، تعتبر وضعية سيئة أيضاً.

إن العناصر الثلاث يجب النظر إليها سوية لتقييم وضعية ما: القوة المادية وحرية القطع والتنسيق فيما بينها.

لن نكثر من الأمثلة بهذا الصدد بل سنكتفي بالمثل التالي (صورة ٦٧).

67

	a	b	c	d	e	f	g	h
8						♜	♚	
7	♟		♟			♟	♟	♟
6	♗	♞						
5				♝				
4				♙				♛
3	♕				♙			
2	♙			♘		♙	♙	♙
1						♖	♔	

عند الأبيض بيدق زائد في جناح الملك. وضع البيادق عند الطرفين محصن وجيد. بيادق جناح الوزير عند الأسود معزولة لا تستطيع التقدم. وبيدق الأبيض الوحيد في جناح الوزير حاله هكذا. فيل الأسود يحتل موقعاً مسيطراً في الخانة d4 ويقف بشكل أفضل من فيل الأبيض. وزير الأسود جاهز للإشتراك مع فيله في هجوم على الملك الأبيض لكن الفيل والوزير غير كافيان للهجوم على الملك المحصن. لكن ترتيب الجنود عند الأبيض يساعد كثيراً. يلعب الأبيض e3-e4 (البيدق لا يضيع بسبب النقلة المحتملة g2-g3 التي قد تضيع الفيل). هذه النقلة جاءت لطرد فيل الأسود من موقعه القوي في d5.

إن هكذا متابعة للجولة يوصف بالجيد والحيوي لكنه لو لم يكن لدى الأبيض نقلة كهذه لاستعاض عنها بـ Rf1-c1، مهاجماً البيدق c7 ومحرراً الحقل f1 للحصان إذا اضطر للجوء إليه. حتى ولو كان الدور للأسود ولعب أخطر نقلة عنده Qh4-g5، باستطاعة الأبيض أن يردّ بـ f2-f3 أو g2-g3 ويربح الجولة بسبب وضع بيادقه الممتاز في جناح الملك.

الفصل السابع

الافتتاحيات

إن البدايات في جولة الشطرنج قد أصبحت مدروسة بشكل جيد، وكثيرة هي الكتب الصادرة بهذا الصدد حتى أنه قد كرّس لكل افتتاحية أكثر من كتاب. إن هذا القسم من الجولة غني جداً بالاحتمالات. ففي كل افتتاحية آلاف النقلات الممكن لعبها (طبعاً المقصود بالافتتاحية ليس النقلة الأولى). حتى أنه نقل إلى العربية أو كتب بها الكثير من الكتب المكرّسة للإفتتاحيات. لكن الملاحظ أن ليس كل ما كتب مفيد لكل مستويات اللاعب. فأغلب الكتب التي نشرت في هذا المجال لا تفيد اللاعب المبتدىء أو حتى اللاعب المتوسط المستوى. فهي عبارة عن مرجع يفيد منه اللاعب المحترف الذي هو بحاجة لدراسة كل الافتتاحيات ومعرفة كل الاحتمالات الممكنة في كل افتتاحية. أما اللاعب المبتدىء فلا يملك المقدرة على جمع كل الاحتمالات في ذهنه. وهو بحاجة إلى التحليل المكثف والتوجيه المنهجي الصحيح، والكتب المعروفة التي تتبع هذا المبدأ كثيرة، وهي تنصح اللاعب المبتدىء أن يتبع إفتتاحية واحدة عندما يكون مدافعاً بهدف فهمها وإتقانها ثم الانتقال إلى افتتاحية أخرى؛ وهكذا دواليك إلى أن يرتفع مستواه فيختار عند ذلك الافتتاحيات المفضلة ويطور لعبه بالشكل الذي يناسبه. ويجب أن ينظر إلى الافتتاحية على أنها مرحلة بدائية في الجولة لتعبئة القطع وبناء وضعية قوية يرسم على ضوئها استراتيجيته في وسط الجولة.

المهمة تبدأ عند اللاعب قبل النقلة الأولى: دفع القطع إلى المشاركة والسيطرة قدر الإمكان على خانات الوسط الأربعة. فإذا استطاع الأبيض أن يحقق ذلك يعني أنه أمّن وضعية رابحة. الأبيض يطمح إذن إلى ذلك لكن الأسود سيحاول منعه

وإزعاج مخططاته قدر الإمكان. لكن الأبيض يلعب النقلة الأولى. هذا يعطيه المبادرة، والمبادرة تعني الوقت والنفوذ.

كل هذا يجب أن يكون نصب عيني اللاعب قبل أن يبدأ الافتتاحية.

هناك أربع نقلات بيدقية ممكنة في البداية، تنطلق من هدف السيطرة السريعة على الوسط. منها f2-f4، وهي الوحيدة التي لا تفتح الطريق أمام إحدى القطع فتعتبر لذلك نقلة ضعيفة. بعدها تأتي النقلة c2-c4 التي تفتح الطريق للوزير فقط. وتبقى النقلتان e2-e4 وd2-d4 اللتان تفتحان للوزير ولأحد الفيلين. لذلك تعتبران أفضل نقلات للبداية.

وهناك نقلتان جيدتان أيضاً هما Ng1-f3 وNb1-c3. أما أسوأ النقلات في الافتتاحية فهي: g2-g4 وf2-f3 وNg1-h3 وNb1-a3 وh2-h4 وa2-a4.

أما بالنسبة للأسود فخياره أقل لأنه ملتزم بالرد على الافتتاحية التي يختارها خصمه.

تقسم الإفتتاحيات إلى ثلاث مجموعات:

١ ـ الافتتاحيات المفتوحة وهي التي نبدأ فيها بـ نقلة 1.e2-e4 ويرد عليها الأسود بـ1. ...e7-e5

٢ ـ الافتتاحيات النصف مفتوحة التي تبدأ بـ 1.e2-e4 ويرد عليها الأسود بأية نقلة غير النقلة 1. ...e7-e5.

٣ ـ الافتتاحيات المغلقة وفيها نبدأ لا بالنقلة 1.e2-e4 بل بأية نقلة أخرى (بـ 1.d2-d4 مثلاً).

إن التصنيف المذكور ليس شكلياً فحسب بل هناك إختلاف في المحتوى بين الأشكال الثلاث المذكورة.

الافتتاحيات المفتوحة هي الأقدم والأكثر درساً من غيرها. وهي عادة تقود إلى صراع حاد بين القطع المختلفة منذ النقلات الأولى. تجري فيها عادة عمليات تضحية، تركيب وهجوم. في عدد من هذه الافتتاحيات ـ «غامبيت» تجري عملية التضحية ببيدق أو بأكثر منذ اللحظات الأولى بهدف تسعير الصراع في مرحلة متقدمة واتخاذ مواقع هامة.

تعتبر الافتتاحيات المفتوحة مهمة جداً بالنسبة للمبتدئين، لأنها تدربهم على الصراع الحاد والتركيب وحساب الاحتمالات الممكنة.

الافتتاحيات النصف مفتوحة تقود إلى صراع أقل حدة وسرعة من السابقة. ينصح اللاعب الأسود باللجوء إليها لكي يتعود على الدفاع القوي والمنسّق.

الافتتاحيات المغلقة تستعمل بشكل واسع في مباريات لاعبي الشطرنج المتوسطي، أو العالي المستوى. وهي تعتمد على النشاط الدقيق. الصراع التركيبي يبدأ في هذه الافتتاحيات في وقت متأخر مقارنة بسالفاتها (ما بين الخطوة العشرين والخطوة الثلاثين). هذه البدايات غير مفهومة للمبتدىء، ينصح باللجوء إليها بعد تجربة وافرة.

لكل افتتاحية تسمية، تنطلق من تسمية القطعة التي تبدأ بالحركة أولاً أو من اسم اللاعب الذي برهن اهميتها، أو جنسيته. كيف نقرأ هذا القسم من الكتاب؟ ـ نذكر القارىء بأن كل ما سيقرأ أدناه ليس إلا ملخصاً بسيطاً لمسألة كبيرة جداً. وقد قرّرنا كتابة الاحتمالات الرئيسية والمهمة دون الدخول في تفاصيل صغيرة. سيكون التركيز أكثر نسبياً على الافتتاحيات المهمة، أما تلك التي شاخت فسوف نمر عليها مرور الكرام لكي لا يُفاجأ القارىء إذا سمع بها في مكان آخر. أما دراستها فيجب أن تكون على الطريقة التالية:

أولاً مناقشة الافتتاحية على الرقعة والتعرف إلى كل الاحتمالات الممكنة ومحاولة فهم الزبدة أو الفكرة من كل افتتاحية. ثم استعمال افتتاحية ما في اللعب لفترة معينة ريثما يتم إتقانها ثم الإنتقال إلى افتتاحية أخرى. أما إذا أخطأت بنقلة ما وأنت تلعب، فكّر بنفسك كيف تتابع في مثل هذه الحالة ولا تخف من الخطأ لأنه طريق الصواب. وحاول تسجيل كل جولة تلعبها ثم أعد قراءة ما كتبت بنفسك وقارنه بالكتاب لأن ذلك مفيد.

فيما يلي سوف نستعرض باختصار أهم الافتتاحيات المعروفة.

* البدايات المفتوحة

- افتتاحية الفيل

1. e2 - e4 e7 - e5 2. Bf1 - c4

هذه الافتتاحية معروفة منذ القرن الخامس عشر. في الوقت الحاضر صار استعمالها نادراً بسبب فعالية رد الأسود في الخطوات التالية Nf6.

إن أفضل رد للأسود هو

2. ...	Ng8 - f6!
3. d2 - d4	...

إذا 3.Nc3 أو 3.d3 نفضل الرد بـ 3.

...Nc6 و...Bc5 4.

3. ...	e5 × d4
4. Ng1 - f3	...

أو 4.Q×d4 Nc6. أما على 4.e5 فنرد 4.

...d5! (هذا رد فعال يستعمل كثيراً في الوضعيات المشابهة). ثم يتابع 5.efdc

أو 5.Bb5+ bb7!

4. ...	d7 - d5

ممكن أن نلعب 4. 5.o-o N×e4

...Nc6 بعد 4. ...K×e4 5.Q×d4 Nf6

6. Bg5 Be7	7. Nc3 c6
8. O-O-O d5	9. Rhe1!

ويمتلك الأبيض هجوماً قوياً

Bf8 - b4 +	5. e4 × d5
Qd8 - e7 +!	6. c2 - c3

وحظوظ الطرفين متساوية.

- افتتاحية الوسط

1. e2 - e4 e7 - e5 2. d2 - d4 e5: d4 3. Qd1:d4

هذه الافتتاحية عرفت منذ أواسط القرن الماضي لكن نظريتها صيغت في أواخر القرن. تتميز هذه البداية بالخروج المبكر للوزير وخسارة وتيرة اللعب عند تراجعه. لهذا السبب أصبحت نادرة الاستعمال في الوقت الحاضر.

عوضاً عن 3. Q:d4 يمكن أن نلعب 3.c3 آخذين في الحسبان إمكانية هجوم بعد 3. ... dc

4. Bc4 cb	5. B × b2

حيث هذه المتابعة تسمى بـ الغامبيت الشمالي. إن الرد الأبسط للأسود على 3.c3 هو 3. ... d5!

4.ed Q:d5	5. cd Nc6
6. Nf3 Bg4	7. Be2 Nf6
8. Nc3 Qa5	9. Be3 Bd6
10. o-o o-o-o	أو 10. ... o-o

Nb8 - c6!	3. ...
Ng8 - f6!	4. Qd4 - e3
---	5. Nb1 - c3

أما النقلة 5. e5 فتتمحور على الشكل التالي:

5. ... Ng8	6. Qe4 d5!

(لكن لا 6.N:e5? بسبب 7.f4!)

7.ed + be6   8. dc Qd1 + !!

Bf8 - e7   5. ---

جيد أيضاً 5. ... Bb4   6. Bd2 o-o

7. o-o-o Re8   8. Qg3 R×e4!

9. Bg5 B×c3   10. Q×c3 h6

o-o   6. Bf1 - c4

d7 - d6   7. Bc1 - d2

Bc8 - e6   8. o-o-o

ـ دور (دست) فيينا

1. e2 - e4 e7 - e5 2. Nb1 - c3

دراسة هذه الافتتاحية انجزت في القرن الماضي على أيدي لاعبي فيينا وعلى رأسهم الأستاذ غامبي.

الخطة تتركز على التالي ـ دفاعاً عن e4 وd5 نهاجم الوسط بواسطة النقلة f2-f4. لكن رد الأسود d7-d5 يحسن وضعه. وسرعان ما تتعادل الحظوظ في هذه الافتتاحية ومتفرعاتها الكثيرة. مفيدة للمبتدئين (صراع حاد).

Ng8 - f6!   2. ...

وهو الرد الأقوى. كان بالإمكان أن نلعب

3. Bc4 Nf6 2. ... Nc6

5. Bg5 h6 4.d3 Bb4

أو 6. B×f6 B×c3 + 5. Nf3 d6

7. bc Be6 6. o-o B×c3

مع تعادل في الحظوظ

...   3. f2 - f4

رداً على 3. Bc4 يمكن أن يلعب الأسود

4. B×f7 + K×f7 3. ... N×e4!

5. Nxe4 d5! أو 4. Qh5 Nd6!

d7 - d5   3. ...

Nf6×e4   4. f4×e5

---   5. Ng1 - f3

رداً على 5.Qf3 يستحسن 5. ...Nc6!

6. Bb5 N×c3   7. bc Qh4+

8.g3 Qe4+

Bf8 - e7   5. ---

o-o   6. d2 - d4

f7 - f5   7. Bf1 - d3

Be7 × f6!   8. e5 × f6

Nb8 - c6   9. o-o!

والحظوظ متساوية

68

ـ دفاع فيليدور

1. e2 - e4 e7 - e5 2. Ng1 - f3 d7 - d5

هذه البداية مسماة باسم استاذ الشطرنج الفرنسي (١٧٢٦ ـ ١٧٩٥).

حسب تعاليم فيليدور فإن الرد 2. ...Nc6 يعتبر ضعيفاً لأنه يحجب البيدق «c» وينصح باختيار النقلة 2....d6 كنقلة قوية يتبعها f7-f5. مع أن هذا قد برهن فشله في النظرية والتطبيق. في الوقت الحاضر يعتبر دفاع فيليدور نادر الاستعمال بسبب الوضع المقيد الذي يصل إليه الأسود نتيجته.

3. d2 - d4 ---

هذا أفضل رد. أما على 3. Bc4 فالأبسط 3. ...Be6 ثم يتبع 4. B:e6 fe 5.d4ed 6.N:d4 Qd7.

بعد النقلة 3. d2 - d4 يصبح الأسود أمام خيارين رئيسيين.

I

3. d2 - d4 Nb8 - d7
4. Bf1 - c4 c7 - c6!

يعتبر سيئاً بالنسبة للأسود الرد 4....Nf6? بسبب 5. de! N×e5 6.N×e5 de 7. B×f7 +! K×f7 8. Q×d8 Bb4+ 9.Qd2 B×d2+ 10. N×d2 ويربح الأبيض بيدقاً.

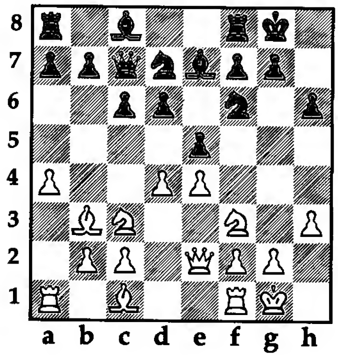
5. o-o Bf8-e7
6. Nb1 - c3 ---

على 6. de de 7. Ng5 B×g5 8.Qh5!

أفضل رد للأسود هو 8. --- g6

6. --- Ng8 - f6
7. a2 - a4 o-o
8. Bc4 - b3 h7 - h6
9. Qd1 - e2 Qd8 - c7
10. h2 - h3 ---

69



عند الأسود وضعية مقيدة رغم خلوها من أماكن الضعف الواضحة. باستطاعته أن يكمل تطوره بواسطة النقلات b7-b6 وBb7. وباستطاعة الأبيض أن يحضر هجوماً، لاعباً Nd2,Be3 ثم f2-f4.

II

3. d2 - d4 Ng8 - f6
4. Nb1 - c3

يلعب كذلك 4 de N×e4 5.Qd5 Nc5 6. Bg5 Qd7

أما على النقلة القوية 5. Nbd2!

فافضل رد للأسود هو 5. ... N×d2

4. ...	Nb8 - d7
5. Bf1 - c4	Bf8 - e7

بعـد 7.a4 6.o-o c6 نعـود إلـى الخيـار الأول. وليس في مصلحة الأبيض كما قد يتوهم البعض المتابعة

7. Ng5 6. B×f7 + !? k×f7
9. N×c7 8.Ne6 Qe8 Kg8!
11. Rf1 ed! 10. N×a8 Q×g2 Qg6!
12. Q×d4 Ne5!

وهجوم معاكس عند الأسود

ـ الدور الروسي أو دفاع بتروف

1. e2 - e4 e7 - e5 2. Ng1 - f3 Ng8 - f6

هذه البداية استعملت بشكل منتظم مـن قبـل استـاذ الشطـرنـج الـروسـي بتروف. الفكرة التي تكمن في هذه الافتتاحية هي عدم حماية البيدق e5 والاستعاضة عن ذلك بهجوم معاكس على البيدق e4. لكن الوضع الناشىء المتشابه لدى الطرفين يعطي الأبيض بعض الأفضلية كونه المبادر أو البادىء باللعب.

3. Nf3 × e5

غالباً ما يتبع 3. d2 - d4 فيرد عليه 3....ed

ثم 4. e5 N.e4
6.ed N×d6 5. Q×d4 d5

8. Qe3 + Be7! 7. Bg5 Nc6!

3. ---	d7-d6!

اللاعب المبتدىء غالباً ما يخطىء فيلعـب 3....N×e4? فيتبع 4.Qe2!Qe7!

6. d4 5.Q×e4 d6

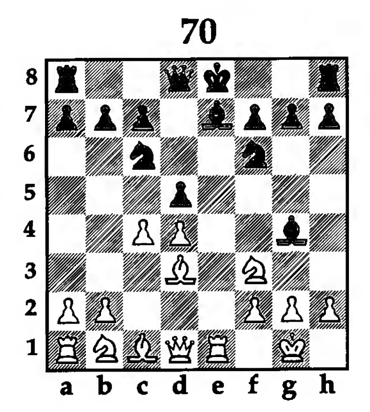
يستعيد الحصان لكنه يضيع بيدقاً.

4. Ne5 - f3	Nf6 × e4
5. d2 - d4	---

عادة يلعبون 5. Qd1 - e2 وبعد

7.Bg5 6. d3 Nf6 5...Qe7
8. B×e2 Be 7.Q× e2+

70



5. ---	d6 - d5
6. Bf1 - d3	Bf8 - e7
7. o-o	Nb8 - c6
8. Rf1 - e1	Bc8 - g4
9. c2 - c4!	Ne4 - f6!

من الخطأ متابعة 9....d4?? بسبب 10. B×e4! فيربح الأبيض قطعه.

في الصورة (٧٠) الحظوظ متساوية.

ـ الدور الإنكليزي

1.e2 - e4 e7 - e5 2. Ng1 - f3 Nb8 - c6 3. c2-c3

هذه الافتتاحية أوجدها في القرن الثامن عشر اللاعب الإيطالي الشهير بونسياني. وبعد عشر سنوات نشر تحليلاتها النظرية ستاونتن وبعض اللاعبين الانكليز الآخرين فجاءت التسمية من هنا. في هذه الافتتاحية القديمة والنادرة الاستعمال في الوقت الحاضر يخطو الأبيض ابتداء من النقلة الثالثة خطوة قليلة الفائدة.

3. ...	Ng8 - f6

إلى تعقيد الأمور، لكن في صالح الأسود تقود الألعاب الآتية 3. ...d7-d5.

5. N×e5 Bd6! 4. Qa4 Nf6 6. N×c6 bc

4. d2 - d4	Nf6×e4
5. d4 - d5	Nc6 - b8
6. Bf1 - d3	Ne4 - c5
7. Nf3×e5	Nc5 × d3 +
8. Ne5 × d3	Bf8 - e7
9. o-o	d7 - d6
10. Qd1 - f3	o-o
11. Rf1 - e1	Nb8 - d7

وضعية متساوية مع حظوظ للطرفين.

ـ الدور الاسكتلندي

1. e2 - e4 e7 - e5 2. Ng1 - f3 Nb8 - c6 3. d2 - d4 e5 × d4

هذه الافتتاحية استعملت كثيراً في مباريات القرن الماضي أما اليوم فندرت لأن الأبيض لا يستطيع أن يطمح من خلالها إلى التفوق. لكنها مفيدة للمبتدئين تقوي لهم مقدرتهم على التكتيك فصراع القطع يبدأ فيها باكراً.

I

4. Nf3 × d4	Bf8 - c5
5. Bc1 - e3	...

في حال 5. N × c6 يرد بـ 5....Qf6! لا بـ 5....bc. لكي نهدد بـ المات

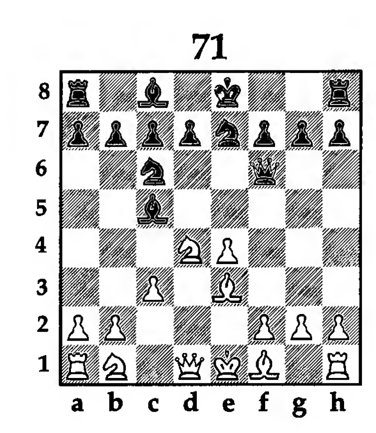
5. ...	Qd8 - f6
6. c2 - c3	Ng8 - e7

ويبدأ صراع ممتع يفرض على كل لاعب على اليقظة القصوى لأنه في البدايات المفتوحة المعتمدة أصلاً على الصراع المفتوح تؤدي كل سهوة إلى خسارة. الأسود هنا يجب أن يسعى لدفع البيدق d7-d5 لمبادلة البيدق e4 والانتهاء من تطوير القطع في جناح الوزير.

من الأفضل للأبيض أن يلعب 7.Bb5

لكي يحاول منع الأسود من 7...d5
والحظوظ متساوية في الصورة (٧١).

71



II

4. Nf3 × d4 Ng8 - f6
5. Nb1 - c3 Bf8 - b4!
6. Nd4 × c6 ...

نقلة إجبارية لأن 6.f3 تجر 6. ...d5!

6. ... b7×c6
7. Bf1 - d3 ...

في حال 7. e5 يكون 7. ...Nd5 ثم 8. Bd2 Qh4!

7. ... d7 - d5
8. e4 × d5 c6 × d5
9. O-O O-O
10. Bc1 - g5

في هذه الوضعية الحرجة أفضل تتمة للأسود تعتبر

10. ...Be6 11. Qf3 Be7
12. Rae1 Rb8 13. Nd1 c5

72

ـ الدور الإيطالي

1. e2 - e4 e7 - e5 2. Ng1 - f3 Nb8 - c6
3. Bf1 - c4 Bf8 - c5

هذه إحدى أقدم الافتتاحيات وقد سميت بالإيطالية لأن أول ثلاث نقلات استعملت من قبل لاعبين إيطاليين في القرن السادس عشر. في الوقت الحاضر تستعمل نادراً بسبب الدفاع الفعّال الذي أوجد للأسود.

4. c2 - c3

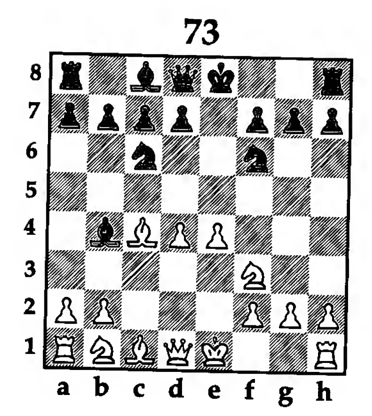
محضراً للنقلة d2 - d4 وبهذا يكون الأبيض قد أقفل لخصمه طريق الفيل الأسود الذي يهدد الحقل f2

4. ... Ng8 - f6

رد جيد. الأسود يهاجم البيدق e4 ويحضر لمناورة دفاعية.

5. d2 - d4 e5 × d4
6. c3 × d4 Bc5 - b4 +
7. Nb1 - c3 Nf6 × e4
8. O - O! Ne4 × c3

73



ـ الدور المجري

1. e2 - e4 e7 - e5 2. Ng1 - f3 Nb8 - c6
3. Bf1 - c4 Bf8 - e7

هذه الافتتاحية أوجدت للهروب من الخيارات الحادة في اللعبة الإيطالية. وهي تعطي الأسود وضعية قوية لكنها سلبيـة. يمكـن استعمـالهـا مـن قبـل المبتدئين.

4. d2 - d4 d7 - d6

ممكن لعب 5.N: d4 d6 4... ed
6. Nc3 Nf6 7. O-O O-O

5. d4 - d5 Nc6 - b8
6. Bc4 - d3 Ng8 - f6
7. O-O

أو 8. O-O Nbd7 7. h3 O-O وبعد ذلك Nc5

7. ... Bc8 - g4

وضع الأبيض أكثر حيوية. عنده نوع من التفوق البسيط في المكان. لكن هذا التفوق لا يستطيع المبتدىء الإفادة منه.

ـ دفاع الحصانين

1. e2 - e4 e7 - e5 2. Ng1 - f3 Nb8 - c6
3. Bf1 - c4 Ng8 - f6

بنقلته الثالثة يحيد الأسود عن الدور المجري ويبني وضعية حادة يكون حظه فيها ليس أسوأ من حظ الأبيض

4. Nf3 - g5 d7 - d5
5. e4 × d5 Nc6 - a5!

تعتبر خطأ 5. ... N × d5? لأن ذلك يعطي الأبيض تفوقاً في الوضعية بعد

7. N × e6 fe 6. d4! Be6!
9. Qh5 + Nf7 8. de N × e5
10. O-O 6. d2 - d3

هناك متابعة أخرى + 6. Bb5 يرد عليها الأسود !6....c6

6. ... h7 - h6!

من الخطأ !6. ...N × d5 بسبب .7.Qf3!

7. Ng5 - f3 e5 - e4
8. Qd1 - e2 Na5 × c4
9. d3 × c4 Bf8 - c5!
10. Nf3 - d2

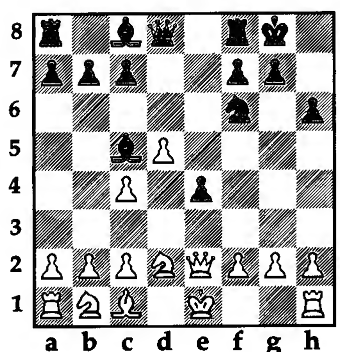
في حال 10. h3 (إنذاراً للنقلة Bg4 وتحضير مكان للحصان المتراجع) يرد

بـ !10. ... O-O 11. Nh2 e3 مع هجوم عند الأسود

10. ... O-O

الأسود يعوض عن البيدق المفقود بوضعية حيوية وبالتقاط زمام المبادرة

74



ـ الدور الإسباني

1. e2 - e4 e7-e5 2. Ng1 -f3 Nb8-c6 3. Bf1-b5

اكتشف هذه الافتتاحية لاعب الشطرنج والمنظر الإسباني روي لوبس في القرن السادس عشر. مع أنها كانت نادرة الاستعمال قبل المائة سنة الأخيرة فقد أصبحت اليوم الأكثر انتشاراً وشعبية وقد دخل عليها الكثير من التطوير والإغناء من قبل لاعبين كبار من بلدان مختلفة. سوف نستعرض هنا بعض الخيارات الرئيسية لهذه البداية.

I

3. ... d7 - d6
4. d2 - d4 Bc8 - d7
5. Nb1 - c3 Ng8 - f6
6. O-O Bf8 - e7
7. Rf1 - e1 e5 × d4

خطأ واضح في المتابعة ?O-O... .7 بسبب

8. B × c6! B × c6 9. de de
10. Q × d8 Ra × d8 11. N × e5 B × e4
12. N × e4 N× e4 13. Nd3! f5
14. f3 Bc5 + 15. N × c5 N × c5
16. Bg5 Rd5 17. Be7 Re8

18. c4 ويضطر الأسود تجنباً لخسارة إحدى قطعه أن يضحي بالنوعية لاعباً

.18. ...R × e7

8. Nf3 × d4 O-O

وضعية هادئة مع حظوط متساوية

75

II

3. ...	Nc6 - d4
4. Nf3 × d4	e5 × d4
5. O-O	c7 - c6
6. Bb5 - c4	Ng8 - f6
7. Rf1 - e1	....

في حال 7. e5 يرد !d5... 7.

7. ...	d7 -d6

ومحتملة التتمة 8.d3 Be7

10. Nf3 9. Nd2 O-O

III

3. ...	Ng8 - f6
4. O-O	Nf6 × e4
5. d2 - d4	

في حال 5. Re1 يتبع 5. ...Nf6

6. N × e5 Be7 7. d4 O-O

9. de Ne8	8. Nc3 Nx e5
5. ---	Bf8 - e7
6. Qd1 - e2	Ne4 - d6
7. Bb5 × c6	b7 ×c6
8. d4 × e5	Nd6 - b7

IV

3. ...	a7 - a6!

هذه النقلة تعطي الأسود الحظ الأقصى والدفاع الناجح. وفي هذه الحالة نكون أمام خيارات ثلاثة هي

ـ خيار المبادلة

4. Bb5 × c6	d7 × c6
5. Nb1 - c3!	

دفاع وقائي عن البيدق e4. في حال لعبة مباشرة 5. N × e5 يأتي الرد !5....Qd4 ويستعيد البيدق

5. ...	f7 - f6!

هذه النقلة تعتبر جيدة في هذه الحالة بشكل استثنائي لأنه بعد 5...Bd6 6.d4 ed 7. Q ×d4 ويكون وضع الأسود حرجاً

6. d2 - d4	e5 × d4
7. Qd1 × d4	Qd8 × d4
8. Nf3 × d4	...

الفكرة من هذا الخيار تتلخص في محاولة الأبيض استعمال التفوق البيدقي في جناح الملك. فلو فرضنا أن كل القطع قد اختفت عن الرقعة وبقي فقط الملوك والبيادق لكان حظ الأبيض أكبر في الربح فهو يستطيع أن يفرز بيدقاً عابراً ويصدّ في نفس الوقت بيادق الخصم في جناح الوزير

8. ...	Bc8 - d7!
9. Bc1 - f4	O-O-O

عند الأسود وضعية مشجعة وفيلان حيويان. فإذا لم يبادل قطعه مع الأبيض، يصبح من الصعب على الأبيض الحصول على تفوق.

ـ الخيار المفتوح

Ng8 -f6	4. Bb5 - a4
محتمل أيضاً 4.... d6	5. B × c6 + bc
6. d4 f6!	7. Nc3

رداً على 4... d6 الأفضل 5.c3! وإذا 5...f5 يتابع 6. ef B × f5 ثم 7.O-O! مع تفوق للأبيض

Nf6 × e4	5. O-O-
...	6. d2 -d4

إذا 6.Re1 أو 6. Qe2 يكون 6... Nc5

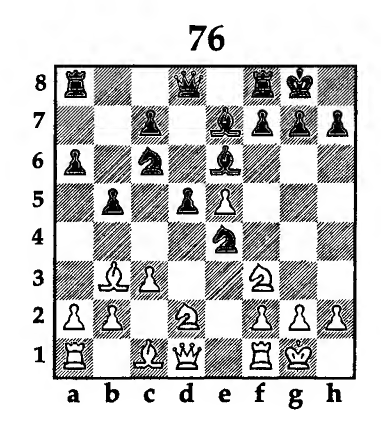
b7 - b5	6. ---
يعتبر مخاطرة رد الأسود	6. ...ed
d7 - d5	7. Ba4 - b3
Bc8 - e6	8. d4 × e5
Bf8 - e7	9. c2 - c3

جيداً أيضاً 9. ...Bc5 10. Nb2 O-O

11. Bc2 f5

O-O	10. Nb1 - d2

76



في هذه الوضعية المهمة كثيراًما يتابع اللعب كالتالي :

11.Bc2f5!	12. ef Nxf6
13.Ng5 Bg4	14. f3 Bc8;
أو	15.Re1 Qd6

11. Qe2 Nc5!

12. Nd4 N × b3	13 N2 × b3 Qd7!

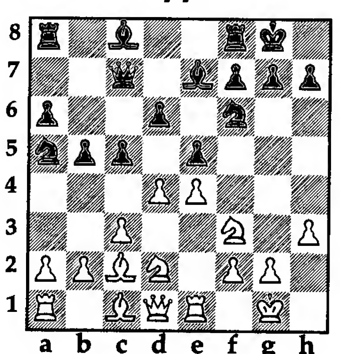
ـ دفاع تشيغورين

Ng8 -f6	4. Bb5 - a4
Bf8 - e7	5. O-O
b7 - b5	6. Rf1 - e1
d7 - d6	7. Ba4 - b3
من الخطأ 8. d4 N× d4	9. N× d4 cd

10. Q× d4?? بسبب 10. --- c5!

O - O	8. ...
Nc6 - a5	9. he - h3
c7 - c5	10. Bb3 - c2
Qd8 - c7	11. d2 - d4

77



نقلات الأسود تشكل دفاع تشيغورين الغني بالاحتمالات لصالح الأسود الذي

يؤثر حيوياً في الوسط وفي جناح الوزير في حين ينظم الأبيض هجوماً في جناح الملك

ـ افتتاحية الأربع أحصنة

1. e2 - e4 e7-e5 2. Ng1-f3 Nb8-c6 3. Nb1-c3 Ng8-f6

هذه الافتتاحية شبيهة ببعض خيارات الدور الإسباني

4. ... Bf8 - d4

على Nd4... .4 أسهل ما يرد به الأبيض

5. Ba4 N × f3+ 6. Q × f3

لأنه بعد 5.N × e5 Qe7 6. f4

6.... N × b5 7. N × b5 d6

8. Nf3 Q × e4 + ويسترد الأسود بيدقه مع بعض التحسن.

5. O-O O-O

6. d2 - d3 d7 - d6

أو 6....B × c3 7. bc d5

8. ed Q × d5 9. c4 Qd6

10. B × c6 bc 11. Bb2 Re8

12. Qe1!

7. Bc1 - g5 Bb4 × c3

8. b2 × c3 Qd8 - e7

ينصح أيضاً بـ 8....h6 9. Bh4 Bg4

10. h3 B × f3 11. Q × f3 g5

12. g3 Nd7 13. d4 f6

أو 8. ...Bd7 9. Qd2 h6! 10. Bh4 Bg4!

9. Rf1 - e1 Nc6 - d8

10. d3 - d4 Nd8 - e6

إلى نضال حاد تقود النقلة 10...Bg4

11. Bg5 - c1 c7 - c5

78

الحظوظ متساوية عند الطرفين

وفيما يلي سوف نستعرض بعض الافتتاحيات القديمة ـ غامبت التي كما ذكرنا سابقاً تختار التضحية ببيدق الأبيض مقابل تحسين مواقع

ـ غامبيتَ إيڤانس

1. e2 - e4 e7 - e5 2. Ng1 - f3 Nb8 - c6 3. Bf1 - c4 Bf8 - c5 4.b2 - b4

التضحية بالبيدق «b» ابتكرها النقيب البحري الانكليزي في القرن الماضي. في هذه البداية يربح الأبيض وتيرتين أو

ثلاثة بدل البيدق لتطوير قطعه مشكلاً وسطاً بيدقياً قوياً وفاتحاً الخطوط أمام الوزير والفيلة. باستطاعة الأسود رفض الغامبيت بواسطة النقلة 4....Bc5-b6 لكن الأفضل أن يربح البيدق ثم يستعمل النقلة المذكورة.

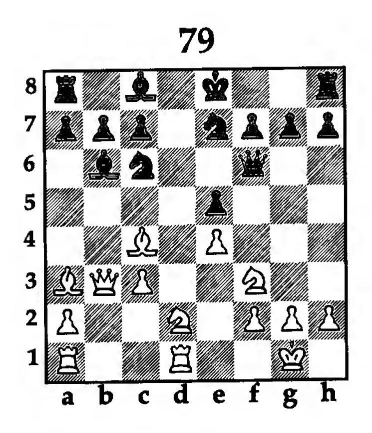
II

4. ---	Bc5 × b4
5. c2 - c3	Bb4 - a5!
6. d2 - d4!	d7 - d6
7. Qd1 - b3!	Qd8 - d7!

من الخطأ لعب ?7....Qf6 بسبب !8.d5 Nb8
9.Qa4+ 10. Q×a5

الحظوظ متساوية

79



I

4.	Bc5×b4
5. c2-c3	Bb4-c5
6. d2 - d4	e5×d4
7. o-o!	

الأسود يجب أن يرد !7....d6 ثم يتابع

8. cd Bb6 ؛ 9.Nc3 Bg4
10. Bb5 Kf8! ؛ 11. Be3 Nge7

ـ غامبيت الملك

1. e2 - e4 e7 - e5 2. f2 - f4

كانت المحببة عند لاعبي القرن الماضي. ابتكرها الإيطاليون. أول تدوين لها ظهر في كتاب لويس في القرن السادس عشر. الفكرة الرئيسية هي في ابعاد البيدق e5 لفتح الخط «f» والسيطرة على الوسط بواسطة النقلة d2 - d4. لكن ايجاد ردود قوية عند الأسود مثل 2....d5 خفف من شعبية هذه الافتتاحية.

ـ غامبيت الملك المرفوض

1. e4 - e5	e7 - e5
2. f2 - f4	Bf8 - c5

بعد النقلة 2. ...c5، يدرء الأسود خطر الاحتمالات الحادة والمعقدة التي تنتج بعد 2. ...ef، لكنه سيبقى ملزماً بوضعية الدفاع

3. Ng1 - f3 d7 - d6
4. Bf1 - c4 Nb8 - c6
5. Nb1 - c3 Ng8 - f6
6. d2 - d3

هنا لا يستطيع الأسود أن يبسّط الأمور بواسطة النقلة 6. ...Be6، استعداداً للنقلة 7.Na4 المؤدية إلى مبادلة الفيلة التي تصب في مصلحة الأبيض.

ـ الغامبيت المضاد

1. e2 - e4 e7 - e5
2. f2 - f4 d7 - d5

بواسطة النقلة 2. ...d7-d5 لا يرفض الأسود البيدق فحسب، بل يضحي هو ببيدقه في محاولة لكسب المبادرة

3. e4×e5

في حال 3. ...de يتبع 3.Nf3

ثم 4.N×e5 Nd7!

3. ... e5 - e4!

هنا ممكنة المتابعة القديمة 4.Bb5+c6!

5.dc N×c6! ؛6.Nc3 Nf6
7.Nge2 Qb6 ؛8. d4 Bb4
9. o-o o-o

مع وضع جيد للأسود لكن في أيامنا يتابعون كالتالي

6. B×d3 N×d5 5. Nd2 ed; 4. d3 Nf6!

لقد أثبتت التجربة أن أفضل وسيلة تصدي للغامبيت هي قبوله والاحتفاظ بالبيدق حتى لحظة مناسبة يعاد فيها مع تحقيق مكتسبات في المواقع.

يمكن تقسيم غامبيت الملك إلى طريقين رئيسيين: غامبيت الحصان وغامبيت الفيل.

ـ غامبيت الحصان

1. e4 e5 2. f4 ef 3. Nf3
3. ... d7 - d5!
4. e4 × d5 Ng8 - f6
5. Bf1 - b5 + Bc8 - d7
6. Bb5 - c4 Bf8 - d6
7. o-o o-o
8. d2 - d4 Bd7 - g4

والحظوظ متساوية.

ـ غامبيت الفيل

1. e4 e5 2. f4 ef 3. Bc4
3. ... Ng8 - f6!
4. Nb1 - c3 C7 - c6!
5. Qd1 - e2 d7 - d5!
6. e4 × d5 + Bf8 - e7
7. d5 × c6 Nb8 × c6
8. Ng1 - f3 o-o
9. o-o Be7 - c5 +

وضع الأسود أفضل وأكثر حيوية

*البدايات النصف مفتوحة

ـ دفاع كارو كان

1. e2 - e4 c7 - c5

مبتكرا هذه الافتتاحية هما النمساوي كان والالماني كارو. الفكرة المتوخاة منها هي الاعداد لهجوم معاكس بواسطة النقلة 2. ...d7-d5. وتعتبر هذه الافتتاحية الأبسط. وهي تقود إلى لعبة هادئة وتعوّد المبتدئين على الاهتمام بالوضعية وإجادة الدفاع، لذلك ننصحهم بها في الدرجة الأولى. وفيما يلي سوف نستعرض أهم خيارات هذه الافتتاحية.

I

2. Nb1 - c3 d7 - d5
3. Ng1 - f3 Bc8 - g4!

هذا أفضل رد. ليس في مصلحة الأسود ...3. d4 بسبب 4. Ne2c5 5.c3 فيضطر لمبادلة c3 تاركاً للأبيض حرية بناء وسط بيدقي قوي

4. h2 - h3 Bg 4×f3

أضعف من ذلك 4....Bh5 بسبب 5.edcd

6.g4 Bg6 ؛7. Bb5 + Nc6!
8. Ne5 Rc8! ؛ 9.d4

5. Qd1×f3 e7-e6

وعند الأسود وضعية مشجعة ففي حال 6.d4 يكون 6....ed8. ؛ 7.Q×e4Nf6

II

2. d2 - d4 d7 - d5
3. f2 - f3

نقلة نادرة تعتمد عى خطأ الخصم في الرد:

3....de? ؛ 4.fe e5 ؛ 5. Nf3ed

3. --- e7 - e6!

رد صحيح يقود إلى تعادل المواقف

4. Bc1 - e3 ---

4. ...de من الخطأ بسبب 4.Bd3 ؛ 5. B×e4 f5! ويربح الأسود بيدقاً

4. ... Ng8 - f6

في حال 4....de فمن الخطأ 5. fe? ؛Qh4+ الأفضل 5. Nd2!ef Ng:f3 مع تطور أفضل وهجوم مقابل البيدق.

5. Bf1 - d3 c6 - c5

III

2. d2 - d4 d7 - d5
3. e4 - e5 Bc8 - f5
4. Bf1 - d3

في حال 4. g4 يجب التراجع بالفيل إلى d7 لأن 4....Bg6? سيء بسبب

5.h4h5 ؛6. e6!

4. ... Bf5×d3

من الخطأ ?Bg6... 4. بسبب 5. B×g6

5. Qd1 × d3	e7 - e6

ثم نتابع عادة 6. f4 Qb6 ؛ 7.Nf3c5 . 8. c3 Nc6

IV

2. d2 - d4	d7 - d5
3. e4 × d5	c6 × d5
4. Bf1 - d3	Nb8 - c6!
5. c2 - c3	Ng8 - f6
6. Bc1 - f4	Bc8 - g4
7. Ng1 - f3	e7 - e6
8. o-o	Bf8 - d6

وضعية هادئة مع تساو في الحظوظ .

V

2. d2 - d4	d7 - d5
3. e4 × d5	c6 × d5
4. c2 - c4	

بهجوم سريع على d5 يعقد الأبيض الأمور .

4. ...	Ng8 - f6
5. Nb1 - c3	Nb8 - c6
6. Ng1 - f3	e7 - e6
7. c4 - c5!	Bf8 - e7
8. Bf1 - b5	o-o
9. o-o	

البيدق d5 يحد من مناورة قطع الأسود وهو في كل حال لا يستبعد تحوله إلى بيدق عابر .

VI

2. d2 - d4	d7 - d5
3. Nb1 - c3	d5 × e4
4. Nc3 × e4	Bc8 - f5
5. Ne4 - g3	Bf5 - g6
6. Ng1 - f3	

أحياناً يلعب 6.h4h6 7.Nf3Nd7 8.Bd3 مجبراً الخصم على مقايضة الفيلة .

6. ...	Nb8 - d7!

مانعاً حصان الأبيض من احتلال وضعية قوية في e5 .

7. Bf1 - d3	Ng8 - f6!
8. o-o	e7 - e6
9. Rf1 - e1	Bf8 - e7

80

VII

2. d2 - d4	d7 - d5
3. Nb1 - c3	d5 × e4
4. Nc3 × e4	Ng8 - f6
5. Ne4 × f6 +	---

بعد ef... 5. يتكون عند الأبيض تفوق

بيدقي في جناح الوزير يمكن أن يؤدي في نهاية الجولة إلى النصر، أما في وسط الجولة فينتج عنه بيدق خطر.

6. Ng1 - f3	---

لا بأس أيضاً بالنقلة 6. c3 Bf5 7.Ne2 ثم 6. Bc4 أو Ng3

6. ---	Bc8 - g4

الأسود يتجه نحو تبييت طويل لكي يبدأ هجوماً معاكساً على الخط «g» في جناح الملك.

7. Bf1 - e2	Qd8 - c7
8. o-o	Nb8 - d7

وبمتابعة Rae1, Bd2, Qe2, f2 - f4 يبدأ الأبيض هجوماً في جناح الملك.

VIII

2. d2 - d4	d7 - d5
3. Nb1 - c3	d5 × e4
4. Nc3 × e4	Nb8 - d7
5. Ng1 - f3	---

هناك نقلة مهمة 5.Qe2 فإذا 5....Ngf6?? ؛ يكون !6.Nd6× لمصلحة الأبيض أيضاً !6.Bf4 ؛ 5....e6 مع خطر +Nd6. إن أفضل رد على 5. Qe2 هو !5...Nd7 - f6

5. ...	Ng8 - f6
6. Ne4 - g3	e7 - e6
7. Bf1 - d3	Bf8 - e7
8. o-o	o-o
9. Nf3 - e5	

ـ الدفاع الفرنسي

1. e2 - e4 e7 - e6 2. d2 - d4 d7 - d5

إحدى الافتتاحيات الشعبية. فكرتها في الهجوم المعاكس على المركز (الوسط) بواسطة النقلة c7-c5 أو f7-f6 وأخذ زمام المبادرة في جناح الوزير باستعمال الخط «c». وهي تقود إلى صراع ومناورات باستثناء بعض المتابعات التعادلية.

I

3. Nb1 - c3	Ng8 - f6

تقود النقلة 3....de 6.؛4. N×e4 Nf6 إلى بعض التحسن في صالح الأبيض 6.Nf3 b6 5. N×f6+gf

4. Bc1 - g5	...

بعد 4. e5Nfd7؛5.f4 يتبع ضربة مضادة مختصة بالدفاع الفرنسي

5....c5 9.؛ 6.dc Nc6!؛7. a3 B×c5 8. Qg4 o-o ؛Nf3 f5!

4. ---	Bf8 - e7
5. e4-e5	Nf6-d7

81

باستطاعة الأبيض أن يلعب الآن 6.

B×e7 Q×e7

II

3. Nb1 - c3	Bf8 - b4
4. e4 - e5	c7 - c5
5. a2 - a3	Bb4×c3+
6. b2×c3	Ng8 - e7!

بالإمكان هنا المتابعة بطريقتين تقودان إلى تعقيد الأمور مع حظوظ للطرفين.

7. Qg4 cd ؛ 8. Q×g7 Rg8

9.Q: h7Qc7! ؛ 10. Ne2!

أو 7.Nf3 Qa5 ؛ 8. Bd2 c4

9. Be2 Nc6 ؛ 10. 0-0 Bd7

ـ الدفاع الصقلي

1. e2 - e4	c7 - c5

افتتاحية القرن العشرين. مع أنها كانت معروفة منذ القرن الماضي إلا أنها تعتبر الآن الافتتاحية «الدارجة». فهي غنية بتنوعها، ويترافق فيها اللعب التركيبي مع لعب المواقع لذلك تعتبر صعبة بالنسبة للمبتدئين.

I

2. Nb1 - c3	Nb8 - c6
3. g2 - g3	g7 - g6
4. Bf1 - g2	Bf8 - g7
5. d2 - d3	d7 - d6
6. Ng1 - e2	e7 - e6
7. Bc1 - e3	Nc6 - d4!

محتاطاً لمحاولة الأبيض فتح الوسط بواسطة النقلة d3-d4

8. O-O	Ng8 - e7
9. f2 - f4	O-O

من أصول متابعة هذه اللعبة أن يبدأ الأبيض هجوماً في جناح الملك ومن خلال تصديه يحضر الأسود لهجوم مضاد في جناح الوزير.

II

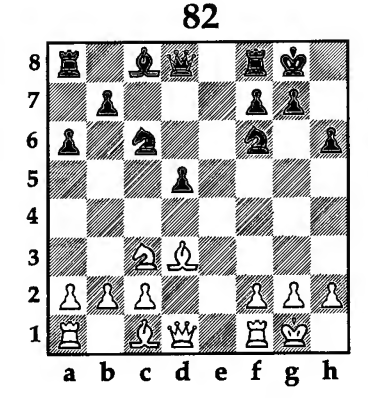
2. Ng1 - f3	e7 - e6

في حال 2...Nf6 يكون 3.e5 Nd5 4. c4 Nc7 ؛ 5. d4cd ؛ 6.Q×d4Nc6 ؛ 7. Qe4

أو 4.d4 cd ؛ 5.Q xd4e6 ؛ 6. Bc4 d6!

3. d2 - d4	c5×d4
4. Nf3×d4	Ng8-f6
5. Nb1 - c3	Nb8 - c6
6. Nd4 - b5	Bf8 - b4!
7. a2 - a3!	Bb4×c3+
8. Nb5×c3	d7 - d5
9. e4×d5	e6×d5
10. Bf1 - d3	O-O
11. O-O	h7 - h6!

82



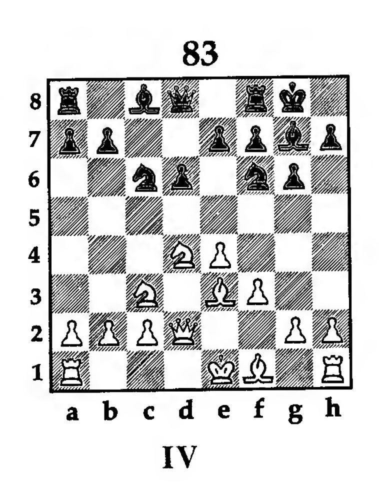
وضعية الأبيض أكثر حيوية لكن بيدق الأسود الوسطي يحد من حرية تحرك القطع المعادية ويساعد الأسود على نشر قواته.

III

2. Ng1 - f3	e7 - e6
3. d2 - d4	c5 × d4
4. Nf3 × d4	Ng8 - f6
5. Nb1 - c3	d7 - d6
6. Bf1 - e2	a7 - a6
7. a2 - a4	Nb8 - c6
8. Bc1 - e3	Qd8 - c7
9. O-O	Bf8 - e7
10. f2 - f4	O - O
11. Nd4 - b3	

بواسطة هذه النقلة يعترض الأبيض المناورة المعهودة للأسود في الافتتاحية السيلانية Nc6-a5-c4. ثم يلعب الأبيض Bf3 وينقل الوزير عبر الحقول e1 و g3 مهدداً بذلك ملك الأسود بالأخطار. وضعية الأبيض أفضل.

83



IV

2. Ng1 - f3	d7 - d6
3. d2 - d4	c5 × d4
4. Nf3 d4	Ng8 - f6

5. Nb1 - c3 g7 - g6
6. Bc1 - e3 Bf8 - g7
7. Bb5 + Bd7 بسبب 6.... Ng4?? خطأ
8. Q ×g4

7. f2 - f3 O - O
8. Qd1 - d2 Nb8 - c6

الأبيض يحضر تبييتاً طويلاً وينوي مهاجمة جناح الملك بواسطة البيادق عن طريق g2 - g4 وh2 - h4 - h5

V

2. Ng1 -f 3 d7 - d6
3. d2 - d4 c5 × d4
4. Nf3 × d4 Ng8 - f6
5. Nb1 - c3 a7 - a6
6. Bc1 - g5 e7 - e6
7. f2 - f4 Bf8 - e7
8. Qd1 - f3 Qd8 - c7
9. O-O-O Nb8 - d7

وضعية حادة، حظ الأبيض فيها أفضل بقليل

84

VI

2. Ng1 - f3 Nb8 - c6
3. d2 - d4 c5 × d4
4. Nf3 × d4 Ng8 - f6

على 4...e5 يجب أن نرد 5.Ndb5! وليس 5. N × c6

5. Nb1 - c3 d7 - d6
6. Bc1 - g5 e7 - e6
7. Qd1 - d2 Bf8 - e7

ممكنـــة أيضـــاً النقـــلات 7...a6 أو مبـــاشـــرة 7. ...h6 8. O -O -O h6

8. B × f6 gf!

8. O-O-O O-O
9. f2 - f4 ...

85

في الوضعية الظاهرة في الصورة يرد الأسود عادة 9. ...h6 10.Bh4 N×d4 ؛ 11.Q ×d4Qa5 مبادلات قطع على نطاق واسع. لكن حظ الأبيض أفضل.

ـ دفاع اليخن

1. e2-e4 Ng8-f6

هذه الافتتاحية فريدة من نوعها حيث يهاجم حصان الأسود بيدق الخصم منذ النقلة الأولى مع أنه معرض للهجوم.

2. e4 - e5

في حال 2. Nc3 يرد 2. ...d5!

3.e5 Nfd7!

2. ...	Nf6 - d5
3. c2 - c4	Nd5 - b6
4. d2 - d4	d7 - d6
5. f2 - f4	d6 × e5
6. f4 × e5	Nb8 - c6

من هنا يتضح الهدف من دفاع اليخن: استدراج بيادق الأبيض والتصدي لها بواسطة قطعه.

7. Bc1 - e3!

مهم جداً بالنسبة للأبيض التسلسل الدقيق للنقلات. فإذا لعب مباشرة 7.Nf3 يرد عليه 7. ...Bg4 فيضعف مباشرة موقف بيادق الأبيض.

7. ...	Bc8 - f5
8. Nb1 - c3	e7 - e6
9. Ng1 - f3	Bf8 - e7
10. Bf1 - e2	O-O
11. O-O	f7-f6!

ويمزق الأسود الوسط البيدقي لخصمه بعد النقلات

12. ef B ×f6 أو 12. Nh4 fe

13. N ×f5 ef ؛ 14. d5 Nd4!

15. N ×d4 ed ؛ 16.Qd4! Nd7!

والحظوظ متعادلة

II

2. e4 - e5	Nf6 - d5
3. c2 - c4	Nd5 - b6
4. d2 - d4	d7 - d6
5. e5 × d6	e7 × d6
6. Bf1 - d3	g7 - g6
7. Bc1 - e3	Bf8 - g7
8. Ng1 - e2	O-O
9. O-O	Nb8 - c6

الأسود صوّب قوته نحو البيدق d4 وفي الوقت المناسب يلعب d6-d5 بادئاً مبادرة مضادة في الوسط مع تساو في الحظوظ.

III

2. e4 - e5	Nf6 - d5
3. d2 - d4	d7 - d6
4. Ng1 - f3	Bc8 - g4

خطأ النقلة 4. ... Nc6

5. Bf1 - e2	e7 - e6
6. O-O	Nb8 - c6
7. c2 - c4	Nd5 - b6
8. e5 × d6	c7 × d6
9. Nb1 - c3	Bf8 - e7

من الخطأ 9...B × f3 ؛ 10. B × f3 N ×c4 بسبب 11.d5! مع هجوم قوي للأبيض 10. b2 - b3

وضعية الأبيض أفضل. في المستقبل سيلعب Be3؛ a2 - a3؛ Re1 محضراً لهجوم في جناح الوزير.

86

ـ الدفاع السكندنافيّ

1. e2 - e4 d7 - d5

تعتمد هذه الافتتاحية على أخطاء الخصم ونادراً ما تستعمل في الوقت الحاضر. حظ الأبيض فيها أفضل.

2. e4 × d5 Qd8 × d5
3. Nb1 - c3

فيقع وزير الأسود في الحصار ويتفوق الأبيض في تطوير قطعه.

3. ... Qd5 - a5

ممكن أن نلعب 3. ...Qd8؛ 4.d4Nf6 5. Nf3 Bg4.

4. d2 - d4 Ng8 - f6
5. Ng1 - f3 Bc8 - g4
6. h2 - h3! ...

6.Be2? ليس في مصلحة الأبيض بسبب 6....Nc6؛ 7. Be3 O-O-O؛ 8. O-O e5! 9. d5 Bd4! مع حظ أفضل للأسود.

6. ... Bg4 - h5
7. g2 - g4 Bh5 - g6
8. Nf3 - e5 c7 - c6

8. ...Nc6? سيء بسبب 9.Nc4 10.Nd6 ! Qa6+

* البدايات المغلقة

وهي البدايات التي تبدأ بحركة بيدق الوزير. وهي معقدة وصعبة بالنسبة للمبتدئين. فيما يلي سنعرض أهمها.

ـ غامبيت الوزير

1. d2 - d4 d7 - d5 2. c2 - c4

من أكثر البدايات انتشاراً في الوقت الحاضر. كانت معروفة قديماً لكنها درست واشتهرت في نهاية القرن التاسع عشر مع بطل العالم الأول ستينس. وقد خضعت هذه الافتتاحية إلى تغييرات

جوهرية عدة. وهي الآن تتفرع إلى عدة خيارات يشكل كل واحد افتتاحية شبه مستقلة أهمها:

I

ـ غامبيت الوزير المقبول

2. ... d5 × c4
3. e2 - e3

جيد أيضاً 3.Nf3 وفي حال 3....b5? يكـــون 4.a4c6؛ 5.e3Q b6 6.ab cb؛ 7.Ne5!B67 8.b3! cb؛9.Q × b3

3. ... Ng8 - f6!

تقود إلى الخسارة النقلات

3...b5?؛4.a4
c6؛ 5.abcb??؛Qf3!

وليس في مصلحة الأسود أيضاً

3. ...e5 4. B: c4 ed 5.ed Nc6
6.Nf3 Bg4 7. 0 - 0 ...

مع خطر Qb3 أو 8. Re1 +

4. Bf1 × c4 e7 - e6
5. Ng1 - f3 c7 - c5
6. O-O a7 - a6

تعتبر أفضل تتمة للأبيض النقلة 7.Qe2 لأنها تحفظ له زمام المبادرة.

II

ـ غامبيت آلبن المضاد

2. ...e7 - e5 3. d4 ×e5 d5-d4
4. Ng1-f3! ...

أفضل نقلة. يجب تجنب الوقوع في الفـــخ: 4.e3? Bb4 +؛5.Bd2 de!!
6.Bb4?? ef;
7. Ke2 fgN +!!؛8. R ×g1? Bg4 +

فيخسر الأبيض وزيره.

4. ... Nb8-c6
5.g2-g3!

هذه النقلة تؤمن للأبيض بعض التفوق بعد Bg2؛ Nbd2؛ O-O؛ Nb3

III

ـ دفاع تشيغورين

2. ... Nb8 - c6
3. Ng1 - f3!....

أفضل نقلة تعترض أحلام الأسود:

3.cd Q ×h5؛4. Nf3 Bg4
5. Nc3 Qh5 ثم 6. ... 0 - 0 - 0

مع معركة كبيرة بالأسلحة الثقيلة.

3. ... Bc8 - g4
4. Qd1 - a4! Bg4 × f3
5. e2 × f3 e7 - e6

في حال 5....dc يرد 6.Be3 أو 6.Nc3!

7.Be3 Qxd4 ثم 8. B ×c4 مع هجوم.

6. Nb1 - c3

يمكن للأسود أن يختار في رده إحدى النقـــــلات 6....Bb4 + 7.a3 B ×c3 ؛ أو 6....Bb4 ؛ 6.... Ne7 ؛ 7.cded . لكن في كل هذه الحالات وضعية الأبيض أفضل.

IV

ـ الدفاع السلافي

2.... c7 - c6

هذا الدفاع يعطي الأسود فرصة للهجوم المعاكس.

3. Ng1 - f3 Ng8 - f6
4. Nb1 - c3 d5 × c4
5. a2 - a4

تحسباً للنقلة b7-b5 يمكن أن نلعب أيضاً 5.e3Nbd7 ؛ 6.Bd3dc ؛ 7.B ×c4 b5 ؛ 8.Bd3a6 ؛ 9.e4 c5!

5. ... Bc8 - f5
6. e2 - e3 e7 - e6
7. Bf1 × c4 Bf8 - b4
8. O-O O-O
9. Qd1 - e2 Nb8 - d7

والحظوظ متساوية

V

3. Nb1 - c3 Ng8 - f6
4. Bc1 - g5 Nb8 - d7
5. e2 - e3

من الخطأ (5.cd ed ؛ 6. N ×d5??) بسبب (6... N ×d5! ؛ 7. B ×d8 Bb4 +) فيخسر الأبيض إحدى قطعه.

5. ... c7 - c6
6. Ng1 - f3 Bf8 - e7
7. Ra1 - c1 O-O
8. Bf1 - d3

87

VI

2. ... c7 - e6
3. Ng1 - f3 Ng8 - f6
4. g2 - g3 dc
5. Qa4 + Bd7
6. Q × c4 Bc6
7. Bg2 Nd7
8. Nc3 Nb6
9. Qd3 Bb4

ـ الدفاع الهندي القديم

1. d2 - d4 Ng8 - f6 2. c2 - c4 g7 - g6
3.Nb1 - c3 Bf8 - g7

تعتبر هذه الافتتاحية من الأكثر شعبية

فـي هـذه الأيـام. وقـد اشتهـرت قبـل العشرينات ثم ما لبثت أن تراجعت أمام دفاع غرينفلد ودفاع نيمتسوفتش بين العشرينات والثلاثينات. ثم ما لبثت أن استعـادت حيـويتهـا وشهـرتهـا بعـد أن درست جيداً من قبل مشاهير الشطرنج. وهي تؤدي في أكثر الأحيان إلى نوع من التساوي. سوف نستعرض باختصار أهم خيارين في هذه الافتتاحية:

I

4. e2 - e4	d7 - d6
5. Ng1 - f3	

وتستعمل كثيراً طريقة زيمش 5.f2-f3 مـــع متــابعـــة 5. ...o-o ؛6.Be3 e5 7.d5 ويحضر الأبيض بواسطة التبييت الطويل هجوماً بيدقياً g2-g4 وh2-h4. من الأفضل للأسود أن يرد !7. ...c5 ثم Ne8 وf7-f5.

5. ...	o-o
6. Bf1 - e2	e7-e5!
7. o-o	Nb8 - d7
8. d4 ⁚ d5	Nd7 - c5
9.Qd1 - c2	a7 - a5!

هارباً من محاولة حصر الحصان بواسطة النقلة b2-b4.

في هذه الوضعية يحاول الأسود أن يناور بواسطة Nh5 وf7-f5 مع هجوم مضاد في جناح الملك. لذلك يلعب الأبيض 10.Nd2 وNb3.

88

II

4. g2 - g3	o-o
5.Bf1 - g2	d7 - d6
6.Ng1 - f3	Nb8 - d7
7. o-o	e7 - e5
8. e2 - e4	e5 × d4

بإمكان الأسود أن لا يبادل على d4 بل يلعب 8. ...c6 ويدفع الوزير إلى c7.

9. Nf3×d4	Nd7-c5
10. h2-h3	Rf8-e8
11. Rf1-e1	a7-a5

ـ دفاع غرينفلد

1. d2 - d4 Ng8 - f6 2. c2 - c4 g7 - g6 3. Nb1 - c3 d7 - d5

من وضع اللاعب النمساوي غرينفلد.

في هذه الإفتتاحية يسمح الأسودلخصمه بتحصين وسطه البيدقي ثم يهاجمه بواسطة القطع والبيادق. هذه البداية تقود إلى تعقيد اللعب وعنف الصراع.

4. c4:d5	Nf6:d5
5. e2 - e4	Nd5×c3
6. b2 × c3	Bf8 - g7
7. Bf1 - c4	c7 - c5
8. Ng1 - e2	o-o
9. o-o	c5 × d4
10. c3 × d4	Nb8 - c6
11. Bc1 - e3	

وضعية متوترة مع حظوظ متساوية.

89

ـ دفاع نيمسوفتش

1. d2-d4 Ng8-f6 2. c2-c4 e7-e6 3. Nb1-c3 Bf8-b4

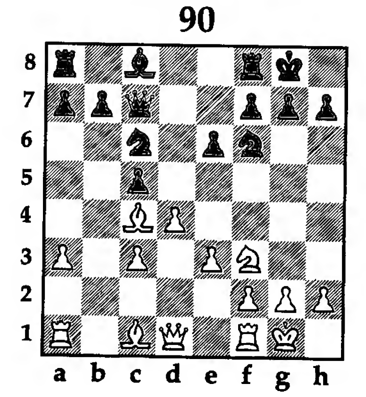
الهدف الرئيسي لهذه الافتتاحية هو الضغط على الوسط بواسطة القطع والبيادق. مخطط الأبيض يتضمن عادة هجوماً في جناح الملك بينما هو في مخطط الأسود هجوم في الوسط وفي جناح الوزير. هذه الافتتاحية غنية جداً بتنوعها في الخطط الستراتيجية والصراع الدقيق. وتستعمل كثيراً في المباريات الرفيعة المستوى.

I

4. e2-e3	c7-c5

في حال b6 ... .4 يكون 5.Nge2 ثم يتبع a2-a3

5. Bf1 - d3	O - O
6. Ng1 - f3	d7 - d5
7. O - O	Nb8-c6
8. a2 - a3	Bb4 × c3
9. b2 × c3	d5 × c4
10. Bd3 × c4	Qd8 - c7



هذه الوضعية كثيراً ما تصادف.

للنقلة الحادية عشرة يخيِّر الأبيض بين Bd3؛ Re1 ؛ a3 - a4 ؛ Bb2، التي يرد عليها الأسود بـ 11. ...e6-e5! والحظوظ متساوية.

II

4. a2 - a3	...

يتهرب الأبيض من الاشتباك منذ البداية ويحاول بناء وسط بيدقي قوي. لكنه مضطر لأن يحتاط لاحتمال هجوم أسود على البيدق «c»

4. ...	Bb4 × c3 +
5. b2 × c3	c7 - c5
6. e2 - e3	Nb8 - c6
7. Bf1 - d3	O - O
8. Ng1 - e2	b7 - b6
9. e3 - e4	Nf6 - e8

هنا يتابع الأبيض 10.Be3 طامحاً إلى هجوم بواسطة القطع والبيادق على الملك الأسود. الأسود يمكن أن يرد

91

بـ Ba6 و Na5، مهاجماً البيدق c4 ومجبراً الأبيض على الدفاع

III

4. Qd1 - b3	Nb8 - c6

4. ...c5 إلى صراع حاد تقود التتمة

5. dc Nc6 ؛ Nf3 Ne4

7. Bd2 N×d2 ؛ 8. N × d2f5

9. e3 B×c5 10. Be2 O-O 11. O-O-O

5. Ng1 - f3	d7 - d5
6. e2 - e3	O-O
7. a2 - a3	d5 × c4
8. Bf1 × c4	Bb4 - d6
9. Bc4 - b5	e6 - c5!

ثم يتابع الأبيض عادة 11. ed bc ؛

12. O-O

IV

4. Qd1 - c2	d7 - d5
5. a2 - a3	Bb4 × c3 +
6. Qc2 × c3	Nf6 - e4
7. Qc3 - c2	c7 - c5
8. d4 × c5	Nb8 - c6
9. e2 - e3	Qd8 - a5 +
10. Bc1 - d2	

لا يجوز؟ 10.b4 بسبب 10.... N × b4!

10. ...	Ne4 × d2
11. Qc2 × d2	d5 × c4

يجب على الأبيض أن يلعب بحذر.

92

ـ الدفاع الهولندي

1. d2-d4 f7-f5

كان أول دارسيها الأستاذ الهولندي ستين (١٧٨٩). النقلة f5 تحضر لهجوم في جناح الملك. طبعاً باستطاعة الأبيض أن يرد عليها بـ غامبيت! 2.e4 يأخذ بعده زمام المبادرة. لذلك غالباً ما تتابع هذه الافتتاحية على الشكل التالي 1. d4e6 2.c4f5. هذه الافتتاحية معقدة جداً وتستعمل في المباريات العالية المستوى.

I

2. e2-e4

غامبيت ستاونتن وهو خطير بالنسبة للأسود. لكي يتجنبه الأسود غالباً ما يلعب بعد 1.d4 ;1....e6 وبعد 2.c4 يلعب 2. ...f5

2. ...	f5:e4
3. Nb1 - c3	Ng8 - f6
4. Bc1 - g5	c7 - c6
5. f2 - f3!	

بعد 5.f3 ef يأتي 5....d5 ؛ 6. N.f3 ؛ أو 6.fe de ؛ 7.Bc4 وعند الأبيض عوضاً عن البيدق وضعية أفضل.

II

2. c2 - c4	e7 - e6
3. Nb1 - c3	Ng8 - f6
4. Ng1 - f3	Bf8 - e7
5. g2 - g3	O - O
6. Bf1 - g2	d7 - d5
7. O -O	c7 - c6

ويسمى هذا التركيب البيدقي بالحائط الحجري.

ـ الدفاع الهندي الجديد

1. d2-d4 Ng8-f6 2. c2-c4 e7-e6 3. Ng1-f3

هذه الافتتاحية تقود عادة إلى مناورة هادئة في الصراع.

3. ...	b7-b6

يمكن لعب (3. Bb4 + ؛4. Bd2 Qe7) أو 4. B×d2+

4. g2 - g3 Bc8 - b7
5. Bf1 - g2 Bf8 - e7
6. O - O O - O
7. Nb1 - c3 Nf6 - e4
8. Qd1 - c2 Ne4 × c3
9. Qc2 × c3 f7 - f5

ويمكن

4. ... Bc8 - a6
5. Nb1 - d2 c7 - c5
6. e2 - e4 c5 × d4
7. e4 - e5 Nf6 - g8
8. Bf1 - g2 Nb8 - c6

ـ غامبيت بودابست

1. d2-d4 Ng8-f6 2. c2-c4 e7-e5!? 3. d4×e5 Nf6-g4

تعتبر هذه الافتتاحية بداية مغامرة نادراً ما تستعمل في الوقت الحاضر .

4. e2-e4!

مستعيداً بيدقه، يحاول الأبيض تحسين وضعيته .

4. ... Ng4 × e5
5. f2 - f4 Ne5 - c6
6. Ng1 - f3 Bf8 - c5

وضعية الأبيض أفضل .

ـ البداية الإنكليزية

1. c2 - c4

هذه البداية عبارة عن الدفاع السيلاني المقلوب حيث يلعب الأبيض دور الأسود وبالعكس .

1. ... e7 - e5
2. Nb1 - c3 Nb8 - c6
3. Ng1 - f3 Ng8 - f6
4. d2 - d4 e5 × d4

أو 4....e4 ؛ 5.Nd2 N×d4 ؛ 6. Nd×e4 .

5. Nf3 × d4 Bf8 - b4
6. Bc1 - g5

قطع الأبيض منتشرة بشكل أفضل

ـ افتتاحية ريتي

1. Ng1 - f3 d7-d5 2. c2-c4

2. ... c7 - c6!

نقلة لاسكر التي تعطي الأسود وضعية جيدة وتهدد بـ 3... dc

3. b2 - b3 Bc8 - f5
4. Bc1 - b2 Ng8 - f6
5. g2 - g3

هكذا كان يتابع ريتي نفسه أما في الوقت الحاضر فيتابع 5.e3 أو Be2، O-O و d2-d4

5. ... e7 - e6
6. Bf1 - g2 Nb8 - d7
7. O-O h7 - h6!

حامياً الفيل من المبادلة في حال Nh4.

الحظوظ متساوية .

* اختبر مستواك في التحليل

فيما يلي سنعرض ٢٥ جولة نموذجية قصيرة للتحليل. نتمنى أن يسر القارىء بها ويجد متعة في جمالها وفعالية الهجوم فيها. وقد اختيرت هذه الجولات لإعطاء القارىء خبرة عملية في استعمال الافتتاحيات المختلفة. المطلوب عند قراءة هذه الجولات أن يطرح القارىء على نفسه الأسئلة التالية:

١ ـ بأية افتتاحية بدأت هذه الجولة وما هي النقلات التي جاءت ضعيفة؟

٢ ـ كيف تفسر سبب وضع علامات الاستفهام والتعجب بعد بعض النقلات؟

٣ ـ كيف كان يجب على الخاسر أن يلعب بدلاً من النقلات الضعيفة التي أدت إلى الهزيمة؟

٤ ـ كيف يلعب المنتصر في حال غيَّر الخاسر نقلاته؟

رقم ١

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bb5 Nge7 4.c3 d6 5.d4 Bd7 6. O-O Ng6 7.Ng5 h6? 8. N×f7! K×f7 9. Bc4+ Ke7 10. Qh5 Qe8 11.Qg5+! hg12. B×g5

مات

رقم ٢

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bb5 Nd4 4. N×d4 ed 5. Bc4 Nf6 6. e5 d5 7. Bb3 Bg4!? 8.f3 Ne4!? 9. O-O! d3 10.fg?? Bc5+11. Kh1 Ng3+ 12. hg Qg5! 13. Rf5 h5!! 14. gh Q×f5 15. g4Qf2 16. g3 Q×g3 17. Qf1 Q×g4

ويستسلم الأبيض

رقم ٣

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 Bc5 4. O-O Nf6 5. d3 d6 6. Bg5 h6 7. Bh4? g5! 8. Bg3 h5! 9. Nxg5 h4!! 10. N×f7 hg! 11. N×d8 Bg4 12. Qd2 Nd4 13. Nc3 Nf3+! 14. gfB×f3

ثم مات محتم

رقم ٤

1. e4 e5 2. Nf3 Nc 6 3. Bc4 Nf6 4.d4 ed 5. o-o d6 6. N×d4 Be7 7.Nc3 o-o 8.h3 Re8 9. Re1 Nd7?? 10. b×f7+! K×f7 11. Ne6!! K×e6 12. Qd5+ Kf6 13. Qf5 مات

رقم ٥

1. e4 e5 2.Nc3 Nf6 3.f4 d5 4.fe N×e4 5. Nf3 Bg4 6. Qe2 Nc5 7. d4 B×f3? 8.Q×f3 Qh4+ 9.g3Q×d4 10. Be3 Q×e5? 11. o-o-o c6 12. N×d5 cd 13. R×d5 Qe6 14. Bc4 Qe4 15.B×c5!!

الأسود يستسلم.

رقم ٦

1. e4 e6 2. d4 d5 3. Nc3 Nf6 4. Bg5 Be7 5. B×f6 B×f6 6. Nf3 o-o 7. e5 Be7 8. Bd3 Bd7 9. h4 f6?? 10. Ng5!fg? 11. B×h7+! K×h7 12. gh+ Kg8 13. Rh8+!! Kf7 14. Qh5+ g6 15. Qh7+Ke8 16. Q×g6 مات .

رقم ٧

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bb5 a6 4.Ba4 d6 5. d4b5 6. Bb3 N×d4 7. N×d4 ed 8. c3! d3! 9. a4 Bd7 10. ab ab?? 11. Qh5!! d2+ 12. B×d2!

ويستسلم الأسود .

رقم ٨

1. e4 c6 2. d4 d5 3. Nc3 de 4. N×e4 Nf6 5. Qd3 e56. de Qa5+7. Bd2 Q×e5 8. o-o-o! N×e4 ?? 9. Qd8+!! K×d8 10. Bg5++ Kc7 11. Bd8 مات .

رقم ٩

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3.Bb5 a6 4.Ba4 Bc5 5. o-o Nf66. c3 Ba7 7. Re1 Ng4 8.d4 ed 9. cd? N×d4! 10. N×d4?? Qh4 11. Nf3 Q×f2+ 12. Kh1 Qg1+!!

ويستسلم الأبيض .

رقم ١٠

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 Nf6 4. Ng5 d5 5.ed Na5 6. d3h6 7. Nf3 e4 8.Qe2 N×c4 9.dc Bc5 10. o-o? o-o 11. Nfd2 Bg4 12. Qe1 Qd7 13. Nb3? Bf3!! 14. Bf4 Qg4 15. Bg3 Nh5! 16. N×c5 Nf4 17. N×e4 Qh3!!

ويستسلم الأبيض .

رقم ١١

1. d4 d5 2. c4 c6 3. Nf3 Bf5 4. Qb3 Qb6 5.cd Q×b3 6.ab B×b1? 7.dc! Be4?? 8.R×a7!! R×a7 9.c7

ويستسلم الأسود .

رقم ١٢

1. e4 c6 2.d4 d5 3. Ne3 de 4.N×e4 Nf6 5. Ng3 h5 6.Bg5 h4 7. B×f6?? hg 8.Be5 R×h2! 9. R×h2 Qa5+! 10. c3 Q×e5+!! 11. de gh

ويستسلم الأبيض .

رقم ١٣

1. e4 c5 2. b4 c6 3.a3 Nc6 4.ab Nf6? 5.b5 Nb8 6.e5 Qc7 7.d4! Nd5?? 8.c4 Nb6 9.c5 Nd5 10.b6!

ويستسلم الأسود .

رقم ١٤

1. c4 Nf6 2. Nc3 e6 3. e4 c5 4.f4 Nc6 5.Nf3 d5 6.e5 Ng4 7.cd ed 8.Qb?? Nb4! 9.a3? c4! 10.Qa 4+ Bd7 11.Qd1 Qb6!

ويستسلم الأبيض .

رقم ١٥

!. e4 c6 2.d4 d5 3.Nc3 de 4.N×e4 Nf6 5.Bd3 Q×d4 6.Nf3 Qd8 7.Qe2 Nb d7?? 8.Nd6 مات.

رقم ١٦

1.e4 e5 2.Nc3 Nc6 3.Bc4 Nf6 4.d3 Bc5 5.f4 d6 6.Nf3 Bg4 7.Na4! ef 8.N×c5 dc 9.B×f4 Nh5? 10.Be3 Ne5?? 11.N×e5! B×d1 12. B×f7+ Ke7 13.B×c5+ Kf6 14.o-o+ K×e5 15.Rf5 مات.

رقم ١٧

1. e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bc4 d6 4.c3 Bg4 5.Qb3 Qd7 6.Ng5 Nh6 7.B×f7+? N×f7 8.N×f7 Q×f7 9.Q×b7 Kd7 10.Q×a8 Qc4 11.f3 B×f3 12.gf Nd4 13.d3?? Q×d3 14. cd Be7!! 15.Q×h8 Bh4 مات.

رقم ١٨

1. e4 e6 2.d4d5 3. Nc3 Nf6 4.ed N×d5 5.Ne4 f5? 6.Ng5 Be7 7.N5 f3 c6 8.Ne5 o-o 9.N1f3 b6 10.Bd3 Bb7 11. o-o Re8 12.c4 Nf6 13.Bf4 N8 d7 14.Qe2 c5? 15.Nf7! K×f7 16.Q× e6+!! Kg6

والأبيض يضع مات في نقلتين ابحث عنه.

رقم ١٩

1. e4 c6 2. Nc3 d5 3.Nf3 de 4.N×e4 Bf5? 5.Ng3 Bg6? 6.h4 h6 7.Ne5 Bh7 8.Qh5 g6 9. Bc4! e6 10. Qe2 Nf6?? 11. N×f7! K×f7 12. Q×e6+

واستسلم الأسود.

رقم ٢٠

1. e4 e5 2.Nf3 Nc6 3. Bb5 a6 4.Ba4 d6 5. c3 f5 6.d4 fe 7.Ng5 ed 8.N×e4 Nf6 9.Bg5 Be7 10.Q×d4? b5! 11.N×f6+ gf 12.Qd5 ba 13. Bh6 Qd7 14. o-o Bb7 15.Bg7 o-o-o! 16. B×h8 Ne5!! 17.Qd1 Bf3! 18.gf Qh3!

واستسلم الأبيض.

رقم ٢١

1. e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bb5 a6 4. Ba4 Nf6 5. Nc3 Bc5 6. N×e5 N×e5 7.d4 Bb4? 8.de N×e4 9.Qd4 N×c3 10.bc Ba5?? 11.Ba3 b6 12. e6! Qf6 13. B×d7+ Kd8 14.Bc6+!! Q×d4 15.e7 مات.

رقم ٢٢

1. e4 c5 2.Nf3 d6 3.d4 cd 4.N×d4 Nf6 5.Nc3 g6 6.Be3 Bg7 7.f3 Nc6 8.Qd2 a6 9.o-o-o Qc7 10. g4 h6? 11.h4 Ne5 12.Qg2 Bd7 13.g5 hg 14.hg R×h1 15.gf! R×f1 16.fg R×d1+ 17. K×d1 o-o-o 18. Nd5! Nc4! 19.Qe2 e5 20.N×c7 N×e3+ 21.Q×e3 ed 22. Qg5!

واستسلم الأسود.

رقم ٢٣

1.e4 c5 2.Nf3 e6 3.d4 cd 4.N×d4 a6 5.Bd3 Nf6 6. o-o Qc7 7.Nd2 Nc6? 8. N×c6 bc 9.f4 Bc5+ 10.Kh1 dc 11.Nf3 e5 12.fe de 13.Nh4! o-o 14.Nf5 Be6 15.Qe2 a5 16.Bc4! Kh8 17.Bg5 Nd7? 18.Ra d1 Nb6?? 19.N×g7!! B×c4 20.Bf6! Be7 21.Qf3!

واستسلم الأسود.

رقم ٢٤

1. d4 Nf6 2.c4 e6 Nf3 d5 4Nc3 c5 5.ed N×d5 6.e3 Nc6 7.Bc4 N×c3 8.bc Be7 9. o-o o-o 10. e4! b6 11.Bb2 Bb7 12. Qe2 Na5 13.Bd3 Rc8 14. Ra d1 cd? 15.cd Bb4? 16.d5! ed 17.ed Qe7 18.Ne5! f6 19. Qh5 g6 20. N×g6! hg 21.B×g6 Qg7? 22.Rd3 Bd6 23.f4 Qh8 24.Qg4 Bc5+ 25.Kh1 Rc7 26.Bh7++! Kf7 27.Qe6+Kg7 28.Rg3+

واستسلم الأسود.

رقم ٢٥

1. e4 e5 2. f4 ef 3.Nf3 Be7 4.Nc3!? Nf6? 5.e5 Ng4? 6.d4 Ne3 7.B×e3 fe 8.Bc4 d6 9. o-o o-o 10.Qd3 Nc6 11.ed cd 12.Ra e1 Bg4 13.R×e3 Kh8? 14.Nd5 Bg5 15.N×g5 Q×g5 16.Rg3 Qh5 17.Ne3 Bd7 18.Nf5 B×f5 19.R×f5 Qh4 20.c3 Qe7 21.Re3 Qd7 22. Ref3! Nd8 23.Qe4 g6 24.Qh4! Rg8 25.R×f7!

واستسلم الأسود.

الفصل الثامن

المسائل في الشطرنج

المسائل في الشطرنج هي وضعيات مركبة، موضوعة بشكل فني. فيها يبدأ الأبيض باللعب (عادة) ويضع مات لخصمه في عدد من النقلات يحدّده واضع المسألة. ويكتب عادة تحت المسألة باختصار: «مات في كذا نقلة»، مما يعني أن الأبيض يبدأ اللعب ويضع مات.

غالباً ما يكون حل هذه المسألة وحيداً. وأحياناً نضطر للخروج عن القاعدة لحل مسألة ما. وكثيراً ما نضطر للتضحية بقطعة أو أكثر للوصول إلى الحل.

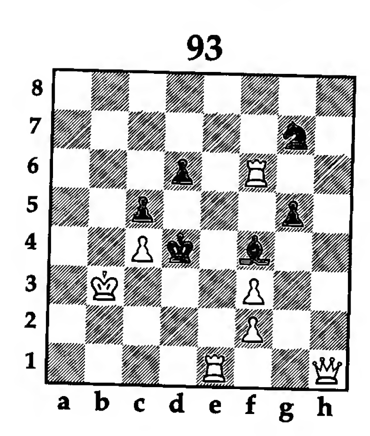
إن حل المسائل في الشطرنج مفيد للغاية، فهو يطوّر الخيال في التركيب، يعوّد على التحليل ويربي إمكانية البحث عن نقلات هادئة وقوية بدون اعلان الكش مباشرة.

إن المسألة الجيدة هي تلك المرتكزة على فكرة أصيلة وغير اعتيادية. والجدير بالذكر أن حل المسائل لا يكون في المباشرة باعلان الكش (إلا إذا كان المطلوب مات في نقلة واحدة). أما اللجوء إلى كسب القطع فلا يفيد في حل المسائل لأن الوقت لا يسمح (أي عدد النقلات المسموح بها).

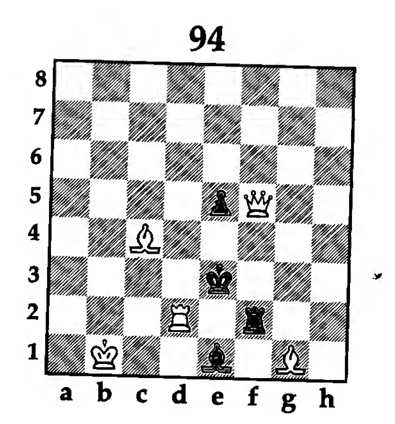
في المسائل الجيدة يكون الحل بطريقة واحدة وعدد النقلات المحدد في شروط المسألة يكون ثابتاً، أي لا يمكن حلها بأقل من ذلك نقلات. لذلك يجب أن تكون ردود الأسود في منتهى الدقة محاولة تعطيل مشروع الخصم.

في ما يلي سنعرض بعض المسائل من مختلف المستويات. بعضها سهل جداً نخص به اللاعب المبتدىء؛ والبعض الآخر لا بأس به، يحتاج إلى التفكير الجدي. وبعد المسائل تأتي العروض الحلول لا لكي تقرأها مباشرة، بل لكي تقارنها بحلّك أو تلجأ إليها بعد فشل تكرّر بعد عدة محاولات (في أيام مختلفة).

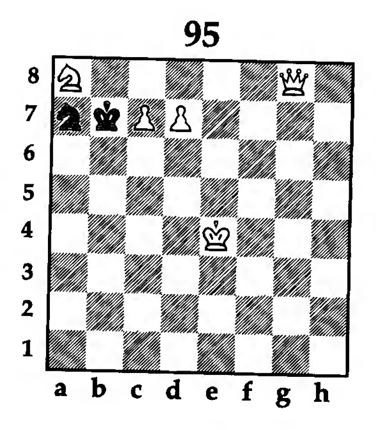
* مسائل للحل



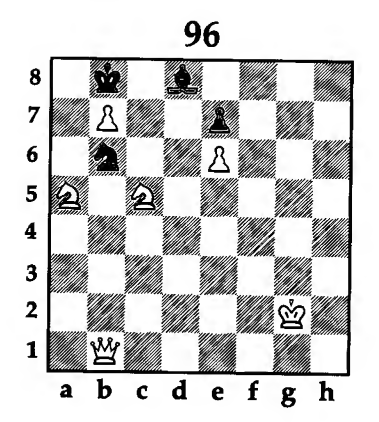
مات في نقلتين



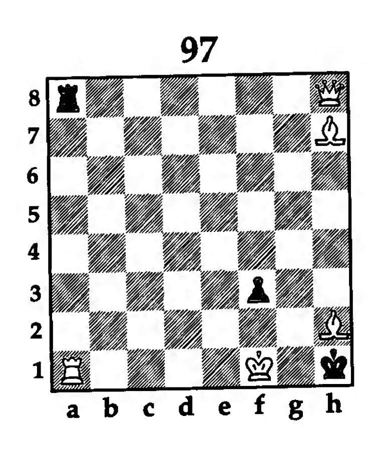
مات في نقلتين



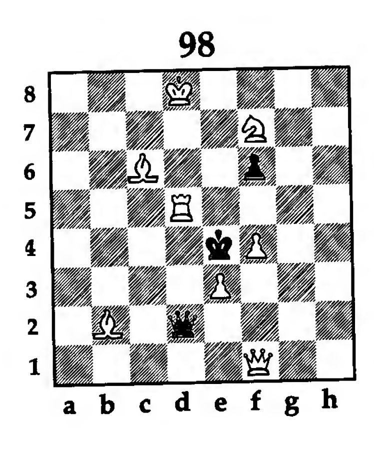
مات في نقلتين



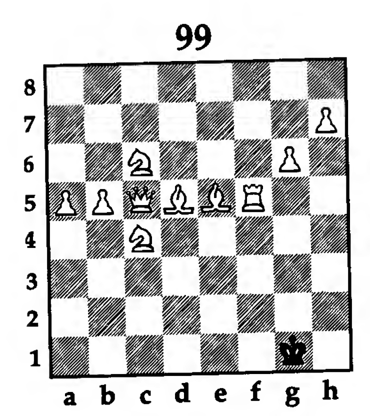
مات في نقلتين



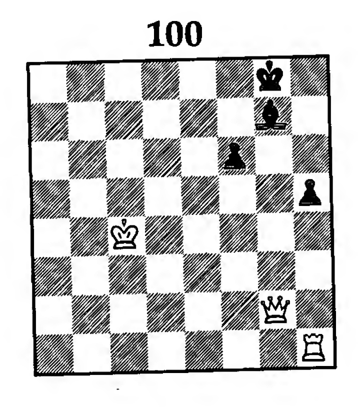
مات في نقلتين



مات في ثلاث نقلات

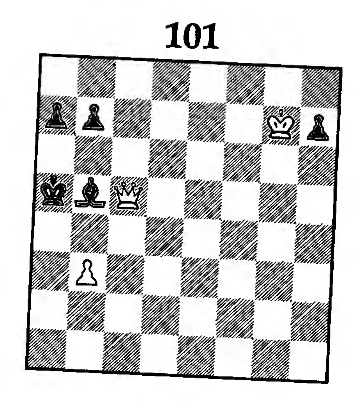


مات في نقلتين



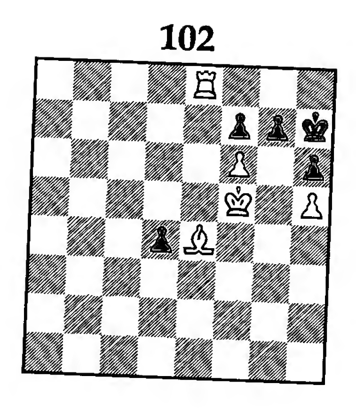
مات في ثلاث نقلات

101



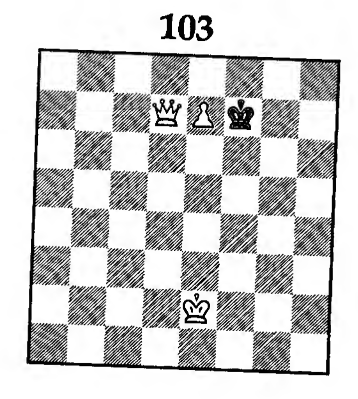
مات في ثلاث نقلات

102



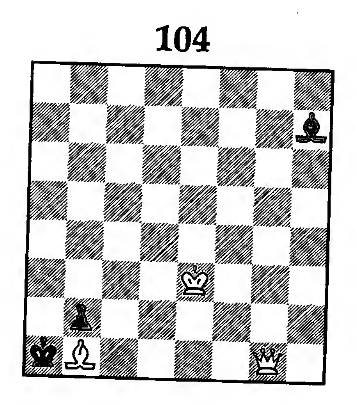
مات في ثلاث نقلات

103



مات في ثلاث نقلات

104

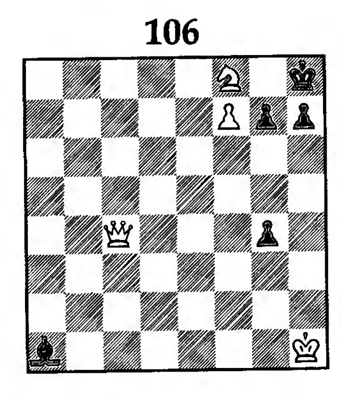


مات في ثلاث نقلات

105

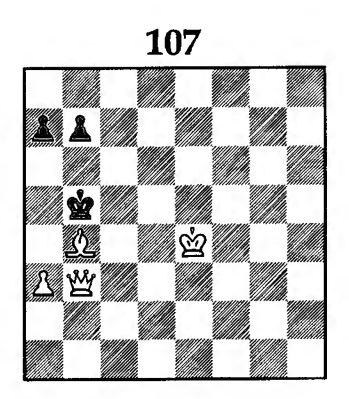
مات في ثلاث نقلات

106



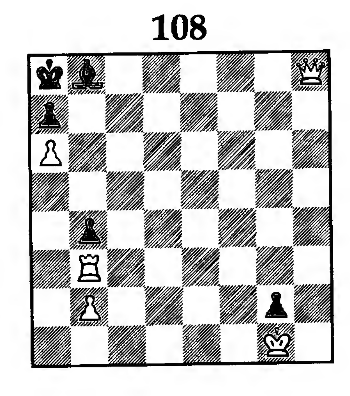
مات في ثلاث نقلات

107



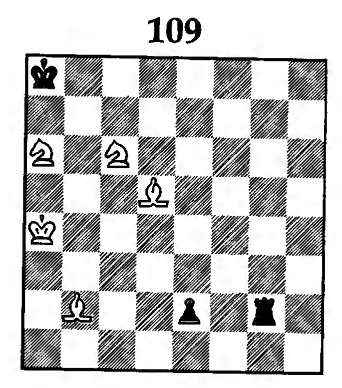
مات في ثلاث نقلات

108



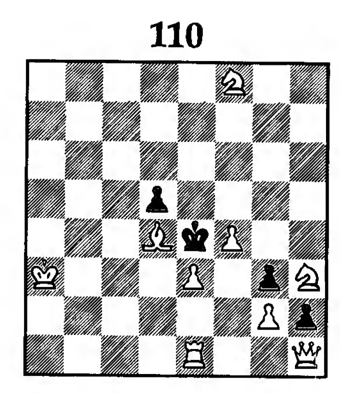
مات في ثلاث نقلات

109



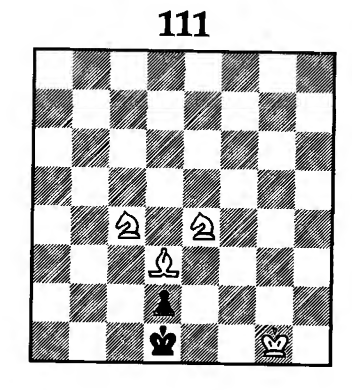
مات في ثلاث نقلات

110



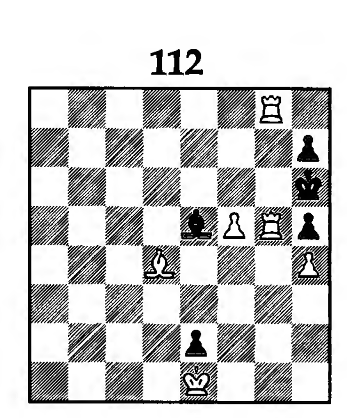
مات في ثلاث نقلات

111



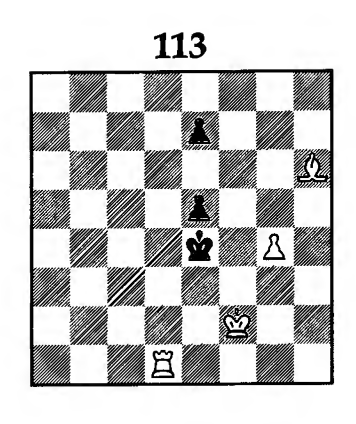
مات في ثلاث نقلات

112



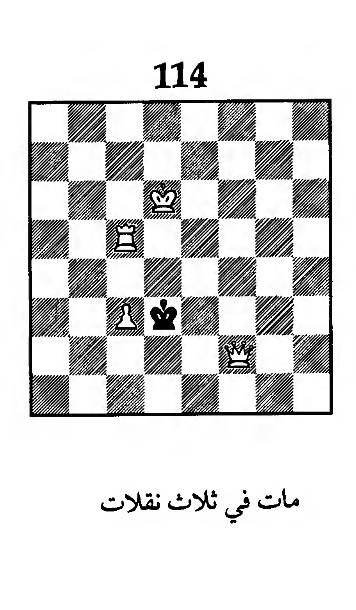
مات في ثلاث نقلات

113



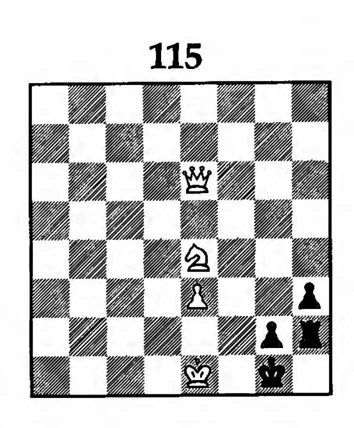
مات في ثلاث نقلات

114



مات في ثلاث نقلات

115

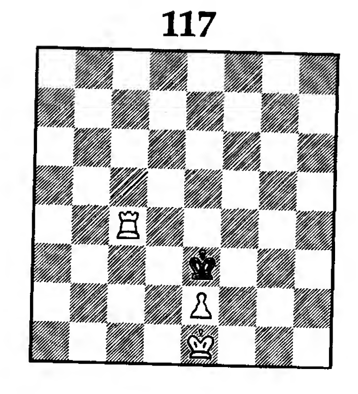


مات في ثلاث نقلات

116

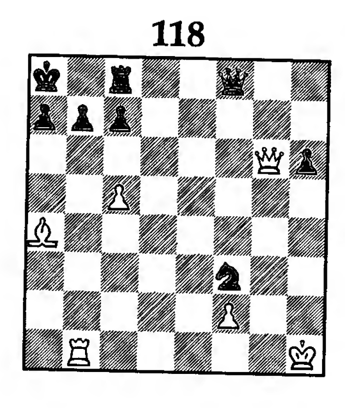
مات في ثلاث نقلات

117



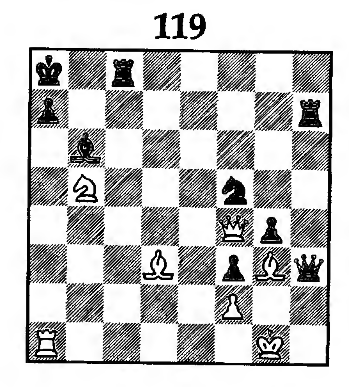
مات في أربع نقلات

118



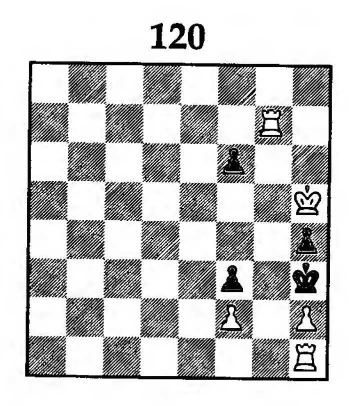
مات في أربع نقلات

119



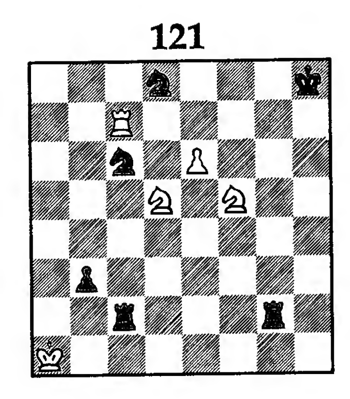
مات في أربع نقلات

120



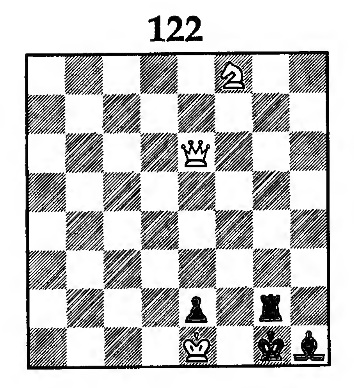
مات في أربع نقلات

121



مات في خمس نقلات

122



مات في خمس نقلات .

* حل المسائل

الحلول هنا معطاة باختصار تام، حيث إن النقلات السهلة لا نذكرها.

صورة (٩٣): 1.Re5

صورة (٩٤): 1.Be2 e4

مات 2. Qg5 أو 1. ...K×d2 مات 2.Qd3

صورة (٩٥): 1.Qa2 K×a8

مات 2.c8Q أو 1. ...Nc8

مات 2.d8N

صورة (٩٦): 1.Qg1 Kc7

مات 2.Qh2، أو 1. ...Nd5

مات 2.Na6، أو 1. ...Bc7

مات 2. Nc6

صورة (٩٧): 1.Bc7 R×a1 +

مات 2. Bb1، أو 1. ...R×h8

مات 2. Kf2

صورة (٩٨): 1. Bc1 Q×d5 +

مات 2. Nd6 أو 1. ...Q×c1

مات 2. Re5

صورة (٩٩): 1. Rf4 Kh2 2.h8 Q+Kg3

مات 3. Qh4

صورة (١٠٠): 1. Ra1 Kf7 2. Ra7+

أو 1. ...Kh8 2. Rg1

صورة (١٠١): 1.Kh6 a6 2.K×h7

أو 1. ...Ka6 2.b4

صورة (١٠٢): 1.Bd3 g6+ 2.Ke4 g5

مات 3. Ke5

صورة (١٠٣): 1.Qd6Ke8 2. Qe5

أو 1. ... Kg7 2. e8Q

صورة (١٠٤): 1.Qe1 B×b1 2. Qd1

أو 1. ...Bg8 2. Bc2+

صورة (١٠٥): 1.Nf5 B×h8 2.Ng7

صورة (١٠٦): 1.Qf1 Bd4 2.Qd3 g6

مات 3.Q×d4، أو 1. ...Bb2 2.Qb1

أو 1. ...g3 2.Ng6+، أو 1. ...h6 2.Qb1

صورة (١٠٧): 1. Ba5+ Ka6 2.Bb6

صورة (١٠٨): 1.Rh3 b3 2. Rh1

صورة (١٠٩): 1.Kb5 e1Q 2.Kb6 Qb1!

مات 3.Ncb4 أو 1. ...Rg5 2.Kb6

2...R×d5 مات 3.Nc7

صورة (١١٠): 1.Rg1 hgQ 2.Nf2+gf

أو 1. ...Kf5 2.Nf2

أو 1. ... Kd3 2.Ra1 Kc2 مات 3.Qd1

صورة (١١١): 1.Kh2Ke1 2. Ne3 d1Q

مات Ng2 أو 1. ...Kc1 2. Nc3

صورة (١١٢): 1.Rh8 B×h8

2. Rg7 B×g7

مات 3.Be3 أو 2. K×e2 Bg3+

صورة (١١٣): 1.Bc1 e6 2. Rd2 Kf4

مات 3.Rd4

صورة (١١٤): 1.Kd7 Ke4
2.Rd5 K×d5 ... 2. مات 3.Qd4

صورة (١١٥): 1.Kd2 Kh1
2.Qc6 +f1Q... 2. مات 3.Nf2 أو
2.Qe51. ...Rh1

صورة (١١٦): 1.e8 BK×f6 2.g8R أو
2. c8 R, 1. ...K×d6

صورة (١١٧): 1.Kf1Kd2
3.Ke3 Ke1 2.Kf2 2. ...Kd1
مات 4.Re1

صورة (١١٨): K 1.Qa6 Rb8 2. Bc6
3. Q×a7 + K×a7 2. ... Qc8
مات 4.Ra1

صورة (١١٩): 1.Be4+Rb7 2.Qb8+
3.R×a7+ B×a7 2. ...Rc×b8
مات 4.Nc7

صورة (١٢٠): 1.Rg1 f5 2. Kg6 2...f4
3.Rg4 K ×g4
مات 4.h3

صورة (١٢١): 1.Rh7+ Kg8 2.Nf6+
3.e7+ K×e7 2. ...Kf8
مات 4.Rf7 N×f7 5. Ne6

صورة (١٢٢):
1.Qf6 Kh2 2. Qh4+ Kg1 3.Qf4 Rh2
مات 4.Qd4+Kg2 5.Qg4

محتويات الكتاب

الفصل الثالث

الفصل الرابع

الفصل الخامس

الفصل السادس

الفصل السابع

الفصل الثامن